

# WIZ

ו ו ו ו

הירחון למשחקים: משחקי מחשב, משחקי שולחן, סגה, נינטנדו, מבוכים ודרקונים, ועוד

21  
מיליון

080021  
9.90 ש"ח (כולל מע"מ)  
באילת 8.40 ש"ח

והחודש: הסיפור הופך למציאות!

- חולית: ספר וסרט הופכים למשחק
- שרלוק הולמס: בלש אגדי קם לתחייה
- סוף סוף!



9806083-S  
03013854





## פריק" חדש בעיר

קרוב, קרוב באבן גבירול 60, הצטרפה חנות יפפיה, אישית ופריקית  
חנות ראשונה ברשת חנויות ארצית, המרכזת סביבה מוצרים לכל אוהבי המחשבים:  
צעירים מתבגרים ומבוגרים.

תחת קורת גג אחת נמצא המגוון הגדול ביותר של מיטב יצרני:  
\* ספרות מחשב בעברית ובאנגלית \* ספרות פנטזיה \* ספרי משחק D&D וכישוף \* ירחוני  
מחשב \* משחקי מחשב ומשחקי טלוויזיה

אבן גבירול 60 תל אביב טל: 03-6961826 פריק מחשב



# תוכן העניינים

היי WIZ-ים!

1993 פרצה אלינו כסופה, וה-WIZ-ים חזרו לבית הספר, אחרי חופשת חנוכה המפרכת.

המציאות בה אנו חיים - איזה עולם מייגע! מדי בוקר אנו מתעוררים, קמים, מתלבשים (ברז!) והולכים לבית הספר. סדר השיעורים כמעט אינו משתנה, הארוחות בבית הן, איכשהו, יומיומיות כל כך. כמה מעניין היה אילו יכולנו לשלוף מתוך ספרים שאהבנו את החלקים, ולהעביר אותם לתוך המציאות שלנו! אני לא מדברת על בריחה לתוך עולם של דמיונות. מה פתאום! לא היינו מוותרים אף פעם על חלקים שונים של החיים (החתול שאתם הכי אוהבים, צבע השמיים וריח האדמה אחרי הגשם, בים ככה-טוב בלחם טרי). אבל אילו יכולנו לקחת טרמפ על תולעת חול אימתנית מעולם חולית (כתבה בעמודים 8-9), לשוחח בניחותא על כוס תה, עם שרלוק הולמס וד"ר ווטסון (כתבה בעמ' 17) או לפגוש נומים ואלפים שגרים מתחת לבלטות בבית (עמ' 35) - אילו יכולנו להוסיף את כל המרכיבים האלה לחיינו - העולם היה יותר נחמד.

הקדשנו חלק ניכר מגיליון זה להצגת מוצרים שמביאים עוד קצת קסם לחיים. אבל לא רק הכישוף מעניין אותנו! אם תגיעו לעמוד 29 תמצאו את הכתבה הכי מפורטת בנושא Street Fighter II לסופר נינטנדו. לחשו לנו שעוד מעט תגיע גם הגירסה ל-PC. בעמודים 44-45 ממשיך סוניק את עלילותיו ואם תבדקו, תגלו את זהותו של ד"ר רובוטניק.

וגם הפעם, לא שכחנו את אחיכם הקטנים. בעמוד 13 תמצאו כתבה על תוכנה שלא מיועדת ל-WIZ-ים בכלל - אבל מתאימה לזאטוטים בני שנתיים עד שבע. קידאו, התרשמו וספרו להורים... אתם המומחים למשחקים בבית, לא?



דינה

## גיליון 21: ינואר 1993

- 2 • קומיקס: מיקס
- 4 • חדשות
- 6 • PC: להתעשר בצ'יק-צ'יק-צ'ק
- 7 • PC: טל מספר על עלילה
- 8 • PC: חולית
- 10 • PC: דברי ימי קירנדיה
- 13 • PC: לומדות דיסני
- 14 • PC: טיפים
- 16 • PC: משחקים חדשים
- 17 • PC: שרלוק הבלש
- 19 • PC: משחקים חדשים
- 20 • סופר נינטנדו: כל מה שרציתם לדעת
- 23 • גיים בוי: משחקים
- 24 • פוסטר
- 26 • SEGA \* נינטנדו
- 29 • גיים בוי: טיפים
- 30 • סופר נינטנדו: Street Fighter II
- 32 • ד"ר WIZ משיב
- 33 • SEGA: משחקים בשניים
- 35 • גיים גיר: משחקים חדשים
- 38 • ספרי פנטזיה: על ששה ספרים
- 36 • משחקי תפקידים: על ששה ספרים
- 41 • במבצר אנטיפטרוס
- 43 • משחקי תפקידים: תיחמונים!
- 44 • משחקי תפקידים: מירוץ הצללים
- 46 • WIZ-ים כותבים
- 47 • קומיקס: סוניק
- 48 • לוח

תולעי החול שועטות שוב במשחק המחשב שהיה כבר ספר וסרט ועוד מעט יגיע אלינו בחיים... חולית! עמוד 8



Street Fighter II יצא סוף סוף בגירסת סופר נינטנדו. המשחק כל כך מוצלח ששמענו על אנשים שקנו סופר נינטנדו במיוחד לכבודו! עמוד 29



עשרת ה-WIZ-ים הבאים כבר עשו מנוי וכך השתתפו בהגרלה החודשית וזכו במשחק PC מתנת Bug Games - המשחק יישלח לבתיכם:

אמיר ליפסקי מתל-אביב, ערן רוזנצוויג מאילת, עידן גל מראשליצ, עופר צחר מחיפה, קרן זק מכפר-סבא, זוהר קלר מקרית-ים, ירון לנגר מפתח-תקוה, איתמר רוז מגני יהודה, ערן ברבו מחיפה, וישי בן-יפת מגבעת זאב.

מנהל: דוד רביב \* עורכת: דינה בן-קיקי \* ניהול, הפקה ומודעות: לילי צראף \* \* משתתפים קבועים: ד"ר WIZ, שחקן בן צור, טל גוטמן, עדי רוניק, מורגן לה פיי, ערן בן-סער \* עיצוב גרפי: סולו קמינר \* סדר וגרפיקה ממוחשבת: אריקה שפיגל, מיקסם טכנולוגיות \* לוחות: קולורגרף \* דפוס: טופרינט בע"מ \* מ"ל: WIZ, ירחון \* מערכת ומינהלה: כנרת 13, בני ברק \* מען למכתבים ולחומר מערכת: ת.ד. 1409: בני ברק \* טל: 03-5794711 \* פקס: 03-5708174 \* BBS: 03-5794719

מחירי המוצרים המתפרסמים בעיתון נכונים ליום הוצאתו בלבד. המערכת אינה אחראית לתוכן המודעות



# סקופ חדשות מאצלנו

**חדשות מא**

קוראי WIZ, היכוננו! בעתיד הקרוב ביותר תיערך הקרנה מיוחדת של סרט מדע בדיוני, עבורכם בלבד! כדי להשתתף בהקרנה, תצטרכו למלא תלוש השתתפות - חפשו אותו ב-WIZ בחודש הבא.



לא מזמן נערכה באנגליה תערוכת משחקי מחשב – The Future Entertainment. התערוכה היתה יפה, מסודרת, מעניינת והרבה-הרבה-הרבה יותר מדי קטנה. אלפי בריטים להוטי משחקים ומחשבים התיצבו על מפתן הכניסה ודרשו זכויות כניסה וביקור... הבלגן שהלך שם לא היה מבייש הוליוודנים בכדורגל. נכון שאצלנו זה לא יכול לקרות? תראו את אולימפידות משחקי המחשב!



חשבתם שכבר שמעתם על הכל, בתחום הג'ויסטיקים? שמעתם על זה שמתחבר לעכבר וזה שכולל הגה וזה שכולל מצפן ואופק מלאכותי, וזה שמכין קפה... טוב, נספחנו. אבל לא רק אנחנו! חברה אנגלית המייצרת ומשווקת בבריטניה ג'ויסטיקים המעוצבים כדמויות אהובות. מהיום אפשר לתפוס את בארט ולהטיס בעזרתו סימולטור, או לרוץ בעולם פנטזיה בעזרת באטמן.

המדובר בג'ויסטיקים למכשירי סגה - ואפשר להשיג אותם רק מחוץ לגבולות ארצנו! פספוס!

שירצה להשתתף במתן הציונים ישל  
לנו על גלויה את רשימת עשרת  
המשחקים האהובים עליו ביותר, מבין  
אלה שיצאו השנה. הגמדים החרוצים  
במערכת יספרו את הקולות ובסופו של  
דבר נדע איזה משחק היה הטוב ביותר,  
בארץ. פרסים, כפי שבוודאי ניחשתם,  
יחולקו בין ה-WIZ-ים המגיבים. יש  
סיבה לקום בבוקר!

אתה מכור לניגטנדו ולא מתבייש להשוויץ? ענדו את השעון החדש של ניגטנדו וכל העולם ידע שאתה ומריו אחים. השעון דיגיטלי, רגיל לגמרי, אבל מעליו מתנוסס פסלון מריו. איד יכולנו לחיות בלי זה?

**סקופ חדשות מאצלנו סקופ חדשות מאצלנו סקופ חדשות מאצלנו**



## סקופ

**חדשות מאצלנו**

סקיפ

**חדשות מאצ'נו**

סקופ

**חדשות מא**

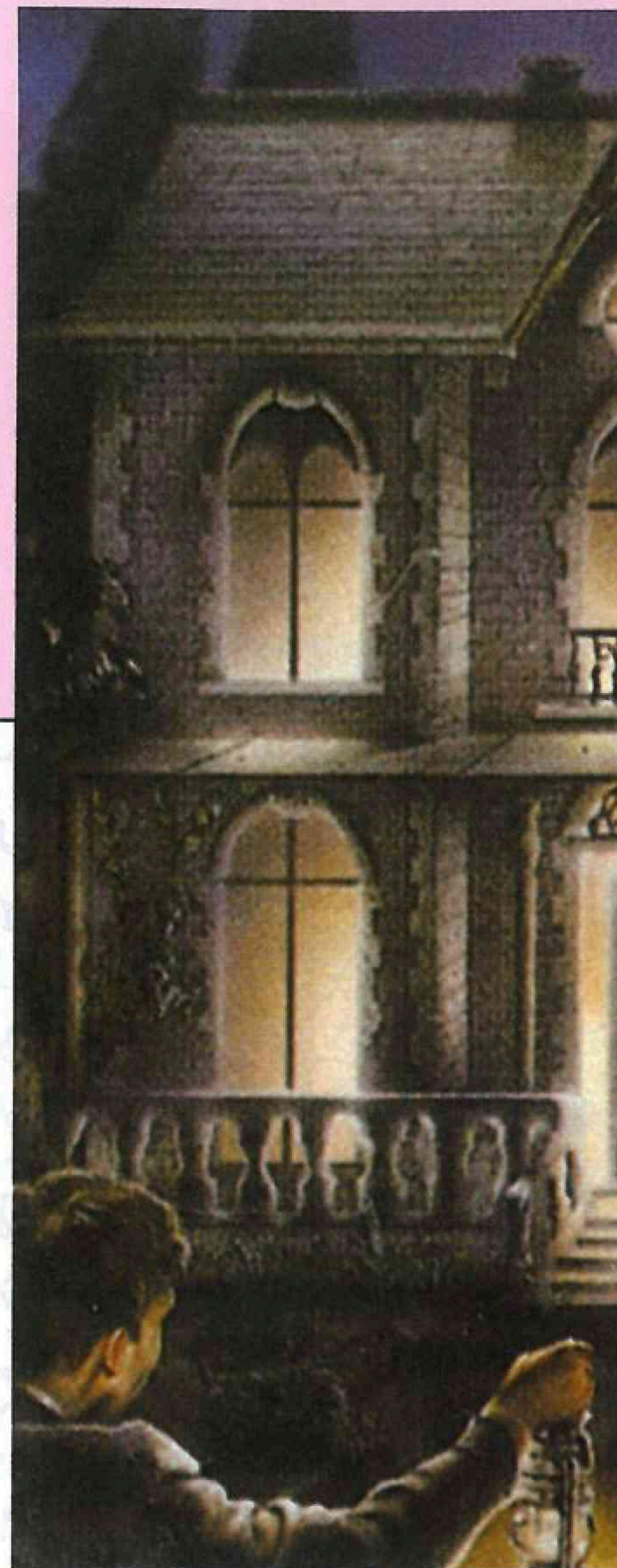
משחק חדש שהגיע לישראל לאחרונה מוסיף מימד נוסף למשחקי המחשב: המימד השלישי, מימד העומק, המתקבל בשרטוטי פוליגונים על תצוגת ה-VGA שלכם. מה שתעשו במימד השלישי הוא להזיז דמות של בלש ברחבי עולם ומלואו של הרפתקה.

הפטנט במשחק Alone in the Dark הוא שכל עצם נראה תלת מימדי לחלוטין. אם תזין את הדמות מסביב לעץ, תראה את העץ, על כל כיוונויו. אם תרים אקדח ותסתכל עליו, תוכל לראות אותו כפי שהוא במציאות, להפוך אותו בידך ולראות את כל פניו. עוד אין לנו את כל הפרטים על המשחק אבל מה שאנחנו יודעים ללא ספק הוא שהוא דורש VGA, כ-6 מגהבייט פנויים בכונן הקשיח, ואהדה למשחקי בילוש... עוד פרטים בחודש הבא!

חיסכון מדהים בזמן וכסף: באג גיימס משווקת אוסף של ארבעה משחקי מחשב אהובים. בקופסה, שממירה 199 ש"ח, תמצאו כדורגל ממוחשב, פופולוס (הנדסת עולם), אלוף החלל I ומבוך משרוברב (Pipe Mania). העותקים חוקיים ואם תחלק את המחיר לארבע תגלה שכל משחק נמכר במחיר מצחיק!

אלוף החלל I הוא משחק חובה לכל מי שאהב את החלוק השני (למה מוציאים משחקים בסדר הפוך?) ונורא כיף להגדס עולם, אבל המשחק שאנחנו הכי אהבנו, במערכת, היה מבוך השרברב. זה משחק נהדר, המתאים לכל מי שחושב מהר וכבר לא יכול להסתכל בטורים.

בחדוש הבא תמצאו ב-WIZ את רשימות משחקי המחשב שיצאו לאור במשך 1992. אבל איזה הוא המשחק הכי טוב? את זה תחליטו אתם! כל WIZ



**סקופ חדשות מאצלנו סקופ חדשות מאצלנו סקופ חדשות מאצלנו**

**WIZ 4**



PC

# עלילה וקוץ בה

כמה פעמים נתקלת בקווסט בעל רמה טכנולוגית מרהיבה (V.I.), סאונדבלסטר, עצי דקל צומחים מתוך הקופסה) והוא היה פחות טוב, בהרבה. מקודמיו שפעלו על ה-Apple? חפש את העלילה

## מאת טל גוטמן מהי עלילה?

העלילה היא מה שקורה בקווסט, מטרתו של הקווסט והדרך להגשמת מטרה זו, עם כמות נדיבה של חידות ורבע ליטר סיפור. ישנם שני גורמים שחברים יחד כדי להפוך עלילה למרתקת: הסיפור והחידות. הסיפור הוא מה שמתרחש במשחק – השתלשלות אירועים שהביאה או עוד תביא למצב מסוים, אותו עליך לשנות. למשל, בלארי I מוצב לארי במצב מסוים: עד סוף המשחק תצטרך לשנות מצב זה או למות. כמובן שאינך חייב לדעת מה עליך לשנות ישר בתחילת המשחק, ולרוב גם לא תדע איך לעשות זאת.

כאן נכנסות לעניין החידות. תפקידן הוא לעשות את חייו של השחקן קשים. אין המדובר בחידות "מי אני" או בחידות היגיון – הכוונה היא לחידות בהן עליך לעשות את הפעולה הנכונה במועד ובמקום הנכונים. הפעולה עשויה להיות כל אחת מבין מגוון רחב של מעשים, החל בשיחוד פקיד בשדה התעופה וכלה בהיענות לנהולי משטרה אמיתיים או בריחה מתוחכמת מרוצח צמא דם, הרוצה להרוג אותך, הבלש החובב.

כמובן שקיימים גם קווסטים הכוללים חידות אמיתיות, מילוליות, בסגנון שפירטתי לעיל, כדוגמת החידה "מהו המקום ממנו יוצאים אך לא נכנסים?", המופיעה במשחק פגיון הדמים. רוב החידות המילוליות הנפוצות במשחקי מחשב הן מסוג "מי אני", או מבוססות על אירועים שקרו במשחק ודורשות רק הפעלת הזיכרון.

חידות לא מילוליות, שנכנה "מכשולונים", כוללות לפעמים פיתרון טפשי מאוד. הבעיה מופיעה במיוחד בעלילות הומוריסטיות, כגון שעשועי לארי לדורותיו או אי הקופים. בלארי II, לדוגמה, עליך לבנות פצצה מספריי נגד התקרנות, שקית הקאה שנגנבת ממסוס וגפרורים – וכל זה כדי לפתוח דלתה של מעלית מקולקלת. די טפשי, לא?

לאחרונה נפוצה במשחקי המחשב החדשים אפשרות של מספר מסלולי עלילה – מספר פתרונות חלופיים מוגדרים לכל מכשולון. בלארי V, לדוגמה, תוכל להרוויח \$35 בקווינו ולשכור זוג סקסים, או לתת במקומם את המצלמה שלך, כערבות. הבחירה בידיך, אך אחד מהפתרונות יהיה

מתוסבך, לא? כך הן רוב עלילות האופס. בניגוד מרשים ל א ק ר א י ו ת

שבעלילת הטעויות תמצא חשיבה מתוכננת ומסודרת בעלילות הבילוש. בהרפתקת בילוש מהווה העלילה מכשולון אחד גדול ודורשת משחקני הקווסטים לפעול בדרך שהם אינם מורגלים בה – לחשוב. לדוגמה, בסוף המשחק "פגיון הדמים" תתבקש לגלות מיהם הרוצחים ולמה נרצחו מי שנרצחו. במשחקים כאלה מומלץ מאוד שתשרוש הערות, ציטוטים וכל מידע שימושי אחר בו תיתקל, לקראת הבעיות בסופו.

ישנן עלילות "בואו ניכנס לנעליים של...", המורכבות מסיפור דימויני אך לא בלתי אפשרי בו תוכל לחטף מטוס, לבצע רציחות פולחן, לחטוף שגריר ולהצילו בעזרת סוכן חשאי, ועוד. המאפיין העיקרי של משחקים מסוג זה הוא הדבקות במציאותיות בהן. אם המדובר בנהולי משטרה, הנהולים יהיו דומים מאוד לאלה שמפעילה המשטרה האמיתית. אם המדובר בחטיפת מטוס, יהיה עליך לדעת איך להטיס אותו, כדי שתוכל להימלט מבלי להתרסק. לסיום, אזכיר את העלילות החינוכיות.

אלה אינן לומדות וגם לא משחקים, בהן פתירת תרגילי חשבון תגרום ליריה בחללית. אלה הם קווסטים אמיתיים, עם גרפיקה, מוזיקה וסיפור, אך תוך כדי משחק לומדים דברים שאינם מופיעים דווקא במערכת השעות. מגוון הנושאים בתחום זה רחב, כולל איכות הסביבה, מתמטיקה בסיסית וספרות אנגלית למתחילים. המשותף לקווסטים כאלה נתגלה במחקר, המראה שרוב הילדים זונחים את הלומדה לאחר זמן משחק קצר ועוברים לקווסט חינוכי, למה? בגלל שהיא הרבה פחות "לימודית" ובגלל דבר אחד שהיא כוללת ואין באף לומדה – עלילה.



בדרך כלל טוב יותר ממשנהו ויזכה אותך ביותר נקודות. שיטה זו מאפשרת לך לשחק במשחק מספר פעמים מבלי לחזור על פתרונות המכשולונים.

## ששה סוגי עלילות

פעם ישב אדם חכם וספר את העלילות האפשריות בסיפורים. הוא הגיע לתשע והפסיק. אותו חכם התעקש שאין עלילות אחרות – אציג כאן רק שש עלילות בקווסטים – ואיני מתחייב שאין בלעדיהן. עלילות אפיות הן בעלות מטרה נעלה. סדרת קינג קווסט מתבססת על עלילות מסוג זה. כמו גם הרפתקה במצולות ורובין הוד. בין אם תצטרך לשחרר נסיכה במצוקה מידי רשע, להציל את משפחת המלוכה או להרוג דרקון תלת ראשי שחטף נסיכה, תמיד יהיו מטרותיך טהורות ונעלות ולעיתים קרובות יכללו גם אלמנטים של פנטזיה וקסם.

לעומת רצינותן הכבדה של העלילות האפיות, זיכרו את קלילותן הלעגנית של העלילות הקומיות. מאפיין העיקרי הוא העדר העלילה שבהן – היא פשוט אינה חשובה. בדומה לסרטי קומדיה מסוג ב', לא הסיפור אלא רצף הבדיחות והמצבים המשעשעים, מושך קהל.

בדרך כלל מורכב משחק זה ממשימות לסווח קצר, המתגבשות יחדיו לעלילה אחת. רמת הקושי של החידות במשחקים אלה נמוכה יחסית, מה שהופך אותן טובות למתחילים. יש גם עלילות "אופס", אליהן נקלע הגיבור בטעות מושלמת ומתחיל להסתבך בעלילה. כך התחילה למשל סדרת מסע בחלל, שהוכרה גם כעלילה קומית. דוגמא מובהקת יותר היא "מלחמות עתידיות", בה תגלם מנקה חלונות מתקופתנו, שנקלע בטעות לקרב מוחות אינטרגלקסי המתרחש בשנת 3721. די

קצר ועוברים לקווסט חינוכי, למה? בגלל שהיא הרבה פחות "לימודית" ובגלל דבר אחד שהיא כוללת ואין באף לומדה – עלילה.

אחד שהיא כוללת ואין באף לומדה – עלילה.

PC



# תעשר ב צייק

הוקדשה תשומת לב רבה לתחום הכלכלי. בתחילת המשחק יש לחברה הון של מיליון דולר. אל תתרגשו, זה נשמע כמו הרבה כסף אבל הכל יימס לכם בין האצבעות כשהמסילה הבודדת שלכם תהפוך לרשת מסילות, ואז תאלצו להנפיק מניות, כלומר למכור לציבור שותפויות קטנות בחברה, או להנפיק איגרות חוב, מה שדומה ללקיחת הלוואה מהציבור בנוסח "אני מבטיח שבעוד זמן X אחזיר את הכסף ועוד ריבית Y, גבוהה למדי".

הרווח האפשרי בענף הרכבות גבוה מאוד – אבל גם ההוצאות הכרוכות בהקמה וניהול רשת רכבות הן בשמיים. לפעמים יהיה לכם רכוש רב, שיפעל היטב, אבל לא יהיה בקופה גרוש מזומן אחד להשקעות חדשות או אפילו לשמירת הקיים. אם בעלי חוב של החברה באים לבקש את המגיע להם, תוכל אפילו להכריז על פשיטת רגל.

כמו יתר התחומים במשחק, גם הצד הכלכלי נחקר ביסודיות. אפשר ללמוד הרבה על פעילותה המעשית של חברה העוסקת בייזמות על ידי הפעלת המשחק. למעשה אפשר ללמוד בעזרת סייקון גם על אופיה האמיתי של המהפיכה התעשייתית, על ניהול חברה, על ההתמודדות עם התחרות ואפילו על רכבות. אולי אם ישחקו אותו WIZ-ים היום, תהיה בישראל רכבת ראווה לשמה מתישהו במאה הבאה. נסיעה נעימה!

**ציונים:**

גרפיקה: ★★★★★  
קול: ★★★★★  
כיף: ★★★★★  
שווה את המחיר? 149 ש"ח, מומלץ ליזמים

ציון כללי: ★★★★★

לך? מסתבר שכן. אז כיצד תוכל להתעשר? אהה: תקים חברת רכבות! בעצם, מהי חברת רכבות? יש בבעלותה קרקע, עליה נבנים הפסים והתחנות, וגם רכבות ואנשי הנהלה. החברה צריכה להחליט החלטות שונות והחברה צריכה לשלם, לבצע ולהרוויח. אם הרעיון הזה קוסם לך, סייקון הוא המשחק בשבילך.

סייקון הוא משחק מתחום הנדסת היקום. בתחילתו תמצא מפה ריקה של אמריקה או אירופה, והפעולות שאתה נוקט ישפיעו על התפתחות האזור בו בחרת להקים את קו הרכבות שלך. בדומה ל-SimCity ולפופולוס, המחשב מגיב בצורה גרפית לפעולותיך. בשונה מהן, התוצאות מתבטאות במונחי דולרים וסנטים. זוהי שיטת חישוב מגרה מאוד, ליזמים צעירים!

## אבל איך משחקים?

כפי שכבר אמרנו, בתחילת דרכך תמצא קרקע בתולה. איזורים מוכרים (מעולמנו שלנו), עם משאבים ותעשיות וכדומה. בעזרת מערכת תפריטים נופלים (כמו ב-Windows, כמו ב-SimCity) תוכל להחליט מה אתה רוצה לעשות ובעזרת העכבר (או המקלדת – סייקונים לא עובדים עם ג'ויסטיק) תוכל גם לבצע את מזימתך.

לכל פעולה יש גם מחיר ועל החברה שלך להתחיל להרוויח די מהר, כדי שתוכל להמשיך לשחק מבלי לפשוט את הרגל. כלומר, עליך לבנות מסילה ולגרום לה להתחיל לתפקד הרבה לפני שאתה מוכן לכך. והתפקוד, במקרים אלה, משמעו רכישת קטרים וקרונות ובניית רציפים ותחנות, שלא לדבר על יצירת מערך תחזוקה. במלים אחרות, צרות של עשירים בלי הכסף שלהם...

## קשיי מימון

כפי שיאה למשחק המושתת על כסף,

תלה את הכובע על הקולב, הפשל שרוולים וצא לדרך – מישוה חייב להביא לעולם את המהימה הזו, הרכבת למה שלא תעשה זאת בעצמך?

**סייקון – הגדרה מהמילון**

סייקון הוא איש עסקים מצליח, שעשה את כספו בעסקאות (מפוקפקות לעיתים) ושולט במספר רב של פרטים ונושאים. המדר העיקרי לסייקוניות – הכסף.

לדוגמה, סייקון רכבות חייב להתמחות בצד הטכני של הרכבות, בפרטי מסילות ולוחות זמנים, להכיר את הנדל"ן בסביבת העבודה ואת התעשייה והמחצבים. סייקון אמיתי מבין את כל הגורמים הללו ומצליח לתחמן את כל המתחרים ולבנות לעצמו אי

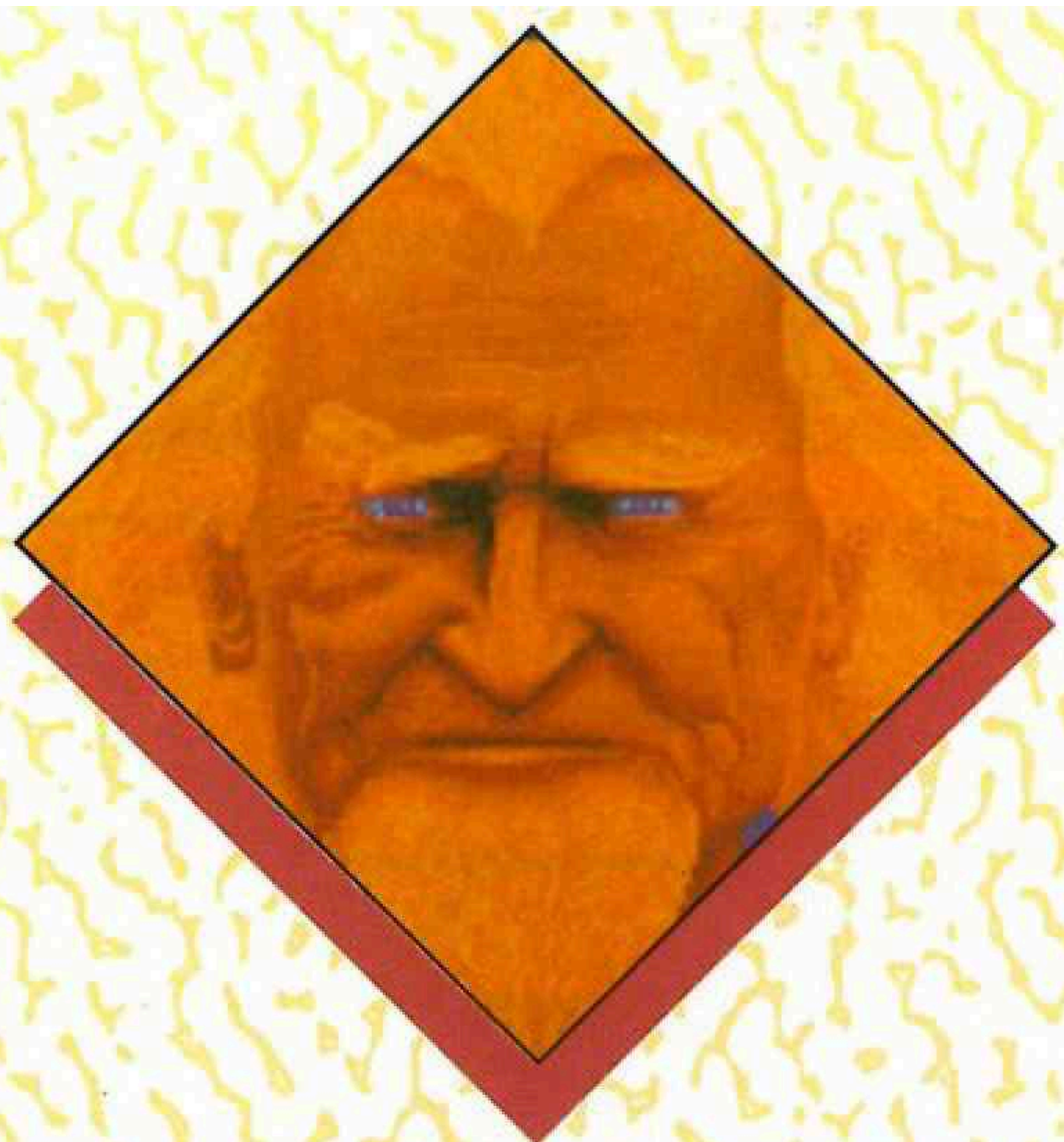




המצב בחולית, ההחלטות האסטרטגיות מענינות מספיק ואינן משאירות שחקן משועמם ליד המקלדת.

### אז מי יקנה את המשחק?

המשחק חולית מתאים לאלה שאהבו את הספר ורוצים לחוות שוב את ההיכרות הראשונית עם משפחת אטריידס ועולם חולית. אלה יהנו ממנו יותר מכל יתר שחקני המחשב. WIZ שיקנה את המשחק מבלי לקרוא את הספר יהנה מאוד – אבל יחמיץ



### אסטרטגיה

כל מאהל שתגלה במשחק מורכב מבני שבט הפרמנים, אותם תוכל לגייס למאבקך. אך כיצד בדיוק תחלק את משאביך? הקיסר יפעיל עליך לחץ רב וירצה שתשקיע את כל



מרחץ בחציבת ה"תבלין". בני הפרמנים רוצים, יותר מכל, בהחייאת כוכב הלכת המיובש שלהם. אבל לא תוכל לרצות את הקיסר והפרמנים אם בני הרקונן יצליחו להרוג אותך, נכון?



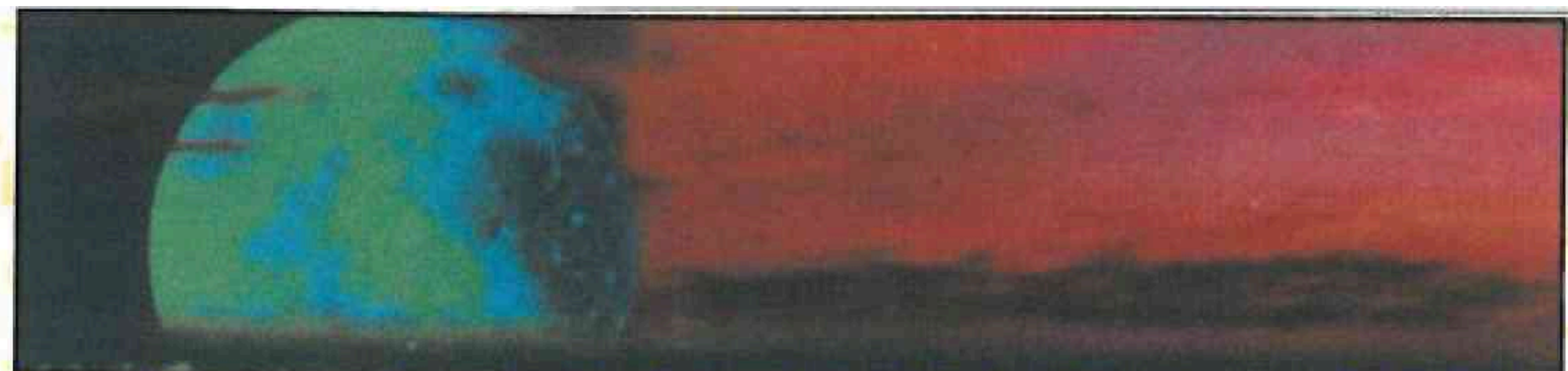
האיזון הנדרש בין מאוייך ודרישות העולם נותנים ל"חולית" תחושה אמיתית מאוד. קל להאמין לסיפור הרקע, העובר אליך בחציו הראשון המשחק, וכאשר הסיפור המקורי נסוג, משום שפעולותיך שינו את

את ה"תבלין" או להילחם או להצטרף לכוח הפרחת השממה. תוכל גם ליצור משימות ריגול, כדי לגלות מה מתרחש במבצרים של בני משפחת הרקונן. הפרמנים מאוד רוצים להפריח את שממת כוכב הלכת חולית. בכל פעם שתגיע לנקודת ציון חדשה מבחינה אקולוגית, הכריזמה שלך תעלה. במלים אחרות, יהיה לך יותר סיכוי לשכנע את המאהל הבא של בני הפרמנים להצטרף לכוחותיך.

### הספר

זהו מקום נוח לזיכוי – אני לא מחסידות חולית. במשך שנים רבות נרתעתי מקריאת הספר, על אף חידודי המלים וההתחכמויות שבתרגום. גם הגירסה המקורית, באנגלית, לא משכה את ליבי. אבל לפני כמה חודשים נאלצתי לבלות לילה שלם, ללא שינה, וזו נראתה לי הזדמנות טובה במיוחד לערוך היכרות מעמיקה עם הספר. ולא התחרטתי – אף שלא אמנה לעולם את חולית בין חמש עשרה או אפילו חמישים ספרי המדע הבדיוני האהובים עלי.

האלמנט הפוליטי בספר חזק ומעניין בהרבה מאשר אלה שמתבטאים במשחק ובסרט. ישנו גם מיתוס "קפיצת הדרך", האדם שיציל את מסדר המכשפות (טוב, הגזמתי – הן רק התנהגו כמו מכשפות) ונתיב הייסורים שעובר העולם עד להצלחתו. כתיבתו של פרנק הרברט רהוטה והקריאה בה שוטפת – והתרגום נחשב לטוב ביותר שביצע עמנואל לוטם, מתרגם המדע והמד"ב הוותיק. אז אם אתם רוצים לדעת עוד על עולם חולית ועל הרקע למשחק, פנו לספר (הוא יצא בעברית בהוצאת עם עובד) וקראו אותו. בסך הכל, זה די כדאי.



# חולית DUNE



### הגירסה הממוחשבת

מתוך העם החי בכוכב הלכת. כדי לעשות כן יהיה עליו לעצור את תהליך ההתייבשות של חולית וליצור בה גן עדן פורח.

זו משימתך, אם תשחק בחולית. האם תוכל לבצע אותה? השאלה תלויה בכישוריך בתחום האסטרטגיה, כמו במיומנותך בהפעלת העכבר. אתה, בתפקיד יורש העצר של משפחת אטריידס, יכול לצרף לעצמך עד שני יועצים, שסייעו לך בדרכך.

בתחילת המשחק תמצא את עצמך שבו בעלילה מוכתבת מראש: ביקורים מלכותיים במאהלי הפרמנים, כולל ניסיון לשכנעם לעבוד עמך, החזרה לארמון, איתור מאהלים ומציאת חדרים סודיים בארמון, שהוא ביתך.

לאחר שתצבור מעט כוח וניסיון יהיו ברשותך מספר מאהלי פרמנים, שיעמידו עצמם לשירותך. את המאהלים הללו תוכל להפעיל למטרותיך. כל מאהל יכול לחצוב

בראשית היה פרנק הרברט, שישב בחדרו וכתב את חולית – הספר. הוא השקיע את כל נשמתו בפרויקט והוציא מתחת ידיו יצירות מופת, אחת מסדרות המדע הבדיוני המצליחות ביותר בכל הזמנים. לא ספרנו בדיוק כמה ספרים יש בסדרה, אבל בכל פעם שהבית זוכה לסיפור משמעותי מתגלה כרך זה או אחר, או שניים.

בחולית ללא סיוע טכנולוגי עצום הם בני שבטי הפרמנים, המבצעים הלכה למעשה את איסוף אותו "תבלין". בתחילת הסיפור מעביר הקיסר את זכויות האיסוף ממשפחת הרקונן למשפחת אטריידס, מה שגורם להרקוננים להתעצבן ולרתוח ולאטריידסים להיות מודעים מאוד לניסיונות התנקשות אפשריים.

ההתנקשות אכן מתרחשת ומותירה את פול אטריידס הצעיר ברשות עצמו, ללא אביו. תוך זמן קצר הוא בורח אל שבטי הפרמנים ומנסה לתפוס שוב את השלטון,

### הסרט

איכם! בלה! הצילו! אפשר היה לכנות את הסרט "איך לבזבז עשרות מיליוני דולר על צעצועים". הסרט הארוך, בבימוי מעצבן ועם שחקנים מכעיסים, לא החזיר את ההשקעה הראשונית בו. איכשהו הסתבר שתולעי הענק המכניים, שהוכנו עבור הסרט, עלו יותר מכפי שגרשם בספר התקציב. שלא כמו בספר, אי אפשר היה להאמין בדמויות והיה אפילו די קשה ליהנות.

אם יש לכם אחר צהריים פנוי וברצונכם לראות סרט בינוני – תפשו סרט אחר. חבל לקלקל את הרושם הטוב מהמשחק ומהספר. צילילי המוזיקה, או אולי לאסי... הכל יותר טוב מהסרט על חולית.

חולית עוברת ממצאיות למציאות וסוחפת איתה את קהל הקוראים – ספר, סרט, משחק, מה הכי טוב? מה הכי כדאי?

לאחר שהעולם כולו הכיר בגדולת חולית, החלה תעשייה סביבו. היו אפילו נסיונות לשווק חרבות קריסטייף לצבאות העולם – אך הנדבך החשוב ביותר בהנצחת חולית היה למעשה הסרט שנעשה לפיו. אמנם הסרט לא הצליח, והיה משעמם וגורא ועוד כמה דברים רעים (ראה מסגרת בהמשך הכתבה) – אבל הוא לא יישכח במהרה והוא גרם לאנשים רבים שעוד לא קראו את חולית, לעשות כן.



**ציונים:**

גרפיקה: ★★★★★

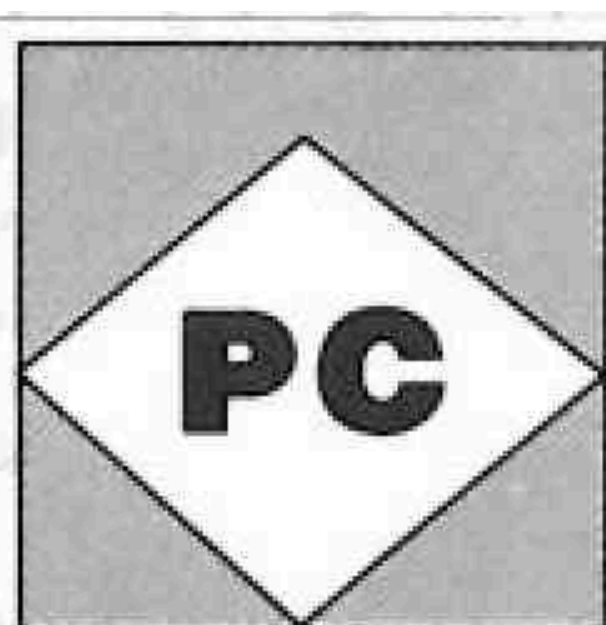
קול: ★★★★★

כיף: ★★★★★

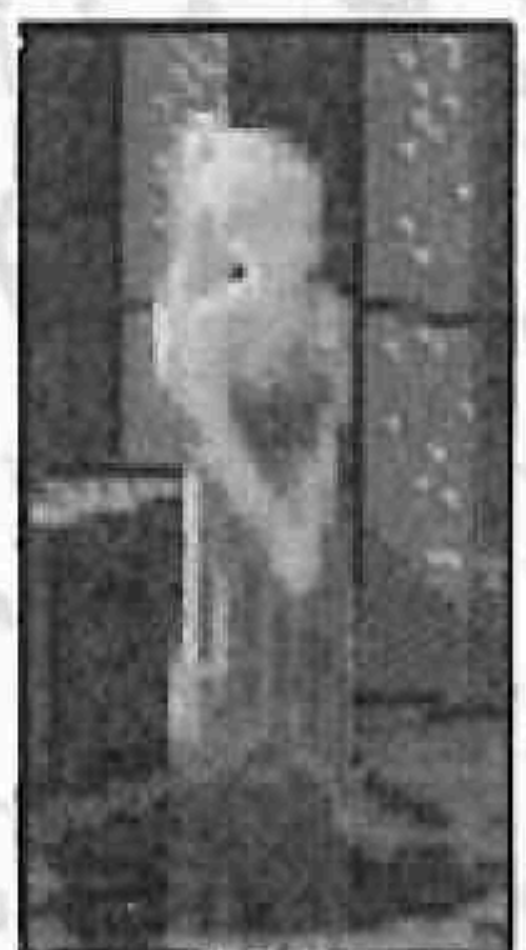
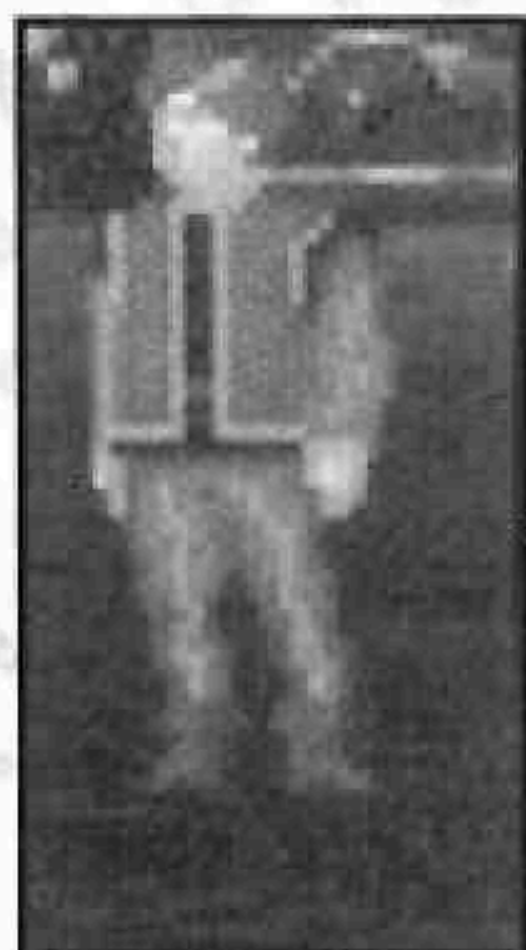
שווה את המחיר? מוסיף מימד מרתק לעולם חולית

ציון כללי: ★★★★★





# באי הירוק



שהכרת.

היכרות עם סדרת אי הקופים, שהשפיעה רבות על בוראי קירנדיה, רק תעזור במהלך המשחק – אבל אל תצפו למצוא גישה נוספת של האי המצחיק! קירנדיה אינה מתקרבת לרמת ההצחקה של אי הקופים – אולי משום שמלקולם מעורב בעלילה.

## אז כדאי?

קצת מידע מקדים – קירנדיה נחשבת בחו"ל ללהיט ענק. כל הירחונים שקראנו לפני הכנת כתבה זו התלהבו עד השמיים מהגרפיקה, הצלילים, ההתחכמויות, הסיפור... נבחרת WIZ, שבדקה את המשחק, טרם הגיעה לפיתרון. חברי הנבחרת הבטיחו לצלם כמה סיפורים, שיופיעו בגיליונות הבאים.

מכל מה שמענו עד כה, נראה שאם יש לכם 99 ש"ח פנויים, רכישת קירנדיה היא דרך לא רעה להוציא אותם. מובטחות שעות משחק רבות ומהנות, ברמה טכנית גבוהה ביותר.

## ציונים:

גרפיקה: ★★★★★

קול: ★★★★★

כיף: ★★★★★

שווה את המחיר? למתחילים

ציון כללי: ★★★★★

מספר הדמויות אינו גדול עד כדי בלבול, אך גם לא קטן עד כדי שעמום. זהו רק אחד התחומים בהם מצטיינים דברי ימי קירנדיה. כדאי גם להזכיר את הגרפיקה המדהימה (אם נגיד עליה "עשר", זה לא יהיה מספיק מחמיא) ואת האנימציה החביבה, אותה תמצאו כמעט בכל מסך. והמוזיקה – טוב, מי שמשחק עם סאונדבלסטר יודע עד כמה אפשר להתייחס ממנגינה אחת, שחוזרת על עצמה שוב ושוב ושוב ושוב... הבנתם את הקטע, נכון? אז המוזיקה בקירנדיה משתנה ממסך למסך ואינה משעממת לרגע.

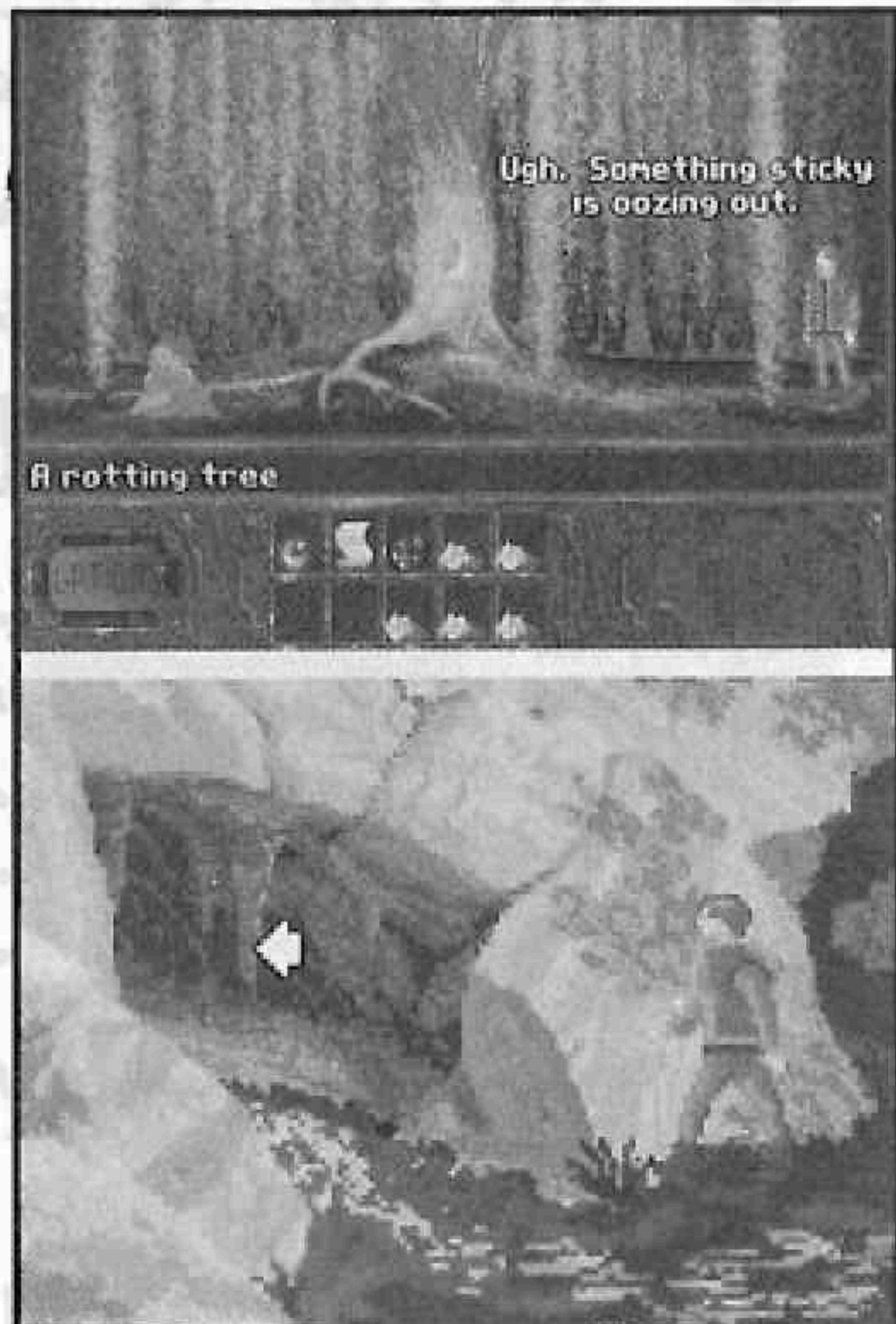
כדאי שנציין לטובה את הקצב הרגוע של המשחק. זהו משחק המאפשר התרגעות רצינית מול המחשב ולא יגרום לשערך לסמור מאימה, מלחץ ומזוועה. ממשק המשתמש החביב של קירנדיה אחראי גם הוא לתחושה הרגועה, אולם תוכל להפעיל את הנדבך החביב בו רק אם יש ברשותך עכבר.

## משחקים בעכברים

כפי שהזכרנו לעיל, הממשק העכברי של קירנדיה נחמד וחביב. הפטנט הוא, כרגיל, הצבע ולחץ, המשולב בתפריטים. כל הטקסט שעל הצג אנגלי, אך העכבר משחרר אותך מהקשה אנגלית מעצבנת.

יערות קירנדיה וכפריה מלאים בחפצים שאפשר לבחון ולהרים ולהפעיל. הפעולות מתבצעות באמצעות לחיצה על הכפתור – וזו אפשרות טובה בהרבה מאפשרות הפעלת המשחק בעזרת המקלדת. על ג'ויסטיק פשוט אין מה לדבר – זה אינו משחק "כזה".

ובעצם, אילו WIZ-ים יתעניינו בדברי ימי קירנדיה? קודם כל, WIZ-ים בעלי מחשב AT (286 ומעלה), עם צג VGA וכונן קשיח. זהו הציד המזוועה, הדרוש להפעלת המשחק. בנוסף לכך, WIZ-ים שאינם רוצים להשקיע את כל הונם במילונים וספרי היסטוריה כדי לפתור קווסט. אינך זקוק לידע מוקדם כדי לשחק בקירנדיה. למעשה, תוכל לטייל ברחבי מאה (בערך) המסכים גם אם זהו משחק המחשב הראשון



עליו למצוא את הגביש ולהשיב את הקסם לקירנדיה. סיפור הרקע של המשחק זוכה לחמש מתוך חמש נקודות על היגיון פנימי.

## עוד כמה דמויות

נראה, את מי כבר הכרנו? את מלקולם, ליצן החצר, מלך ומלכה (לשעבר). רב מכשפים (שעבר שינוי במצב הצבירה). את הגיבור, ברנדון. מי עוד נראה?

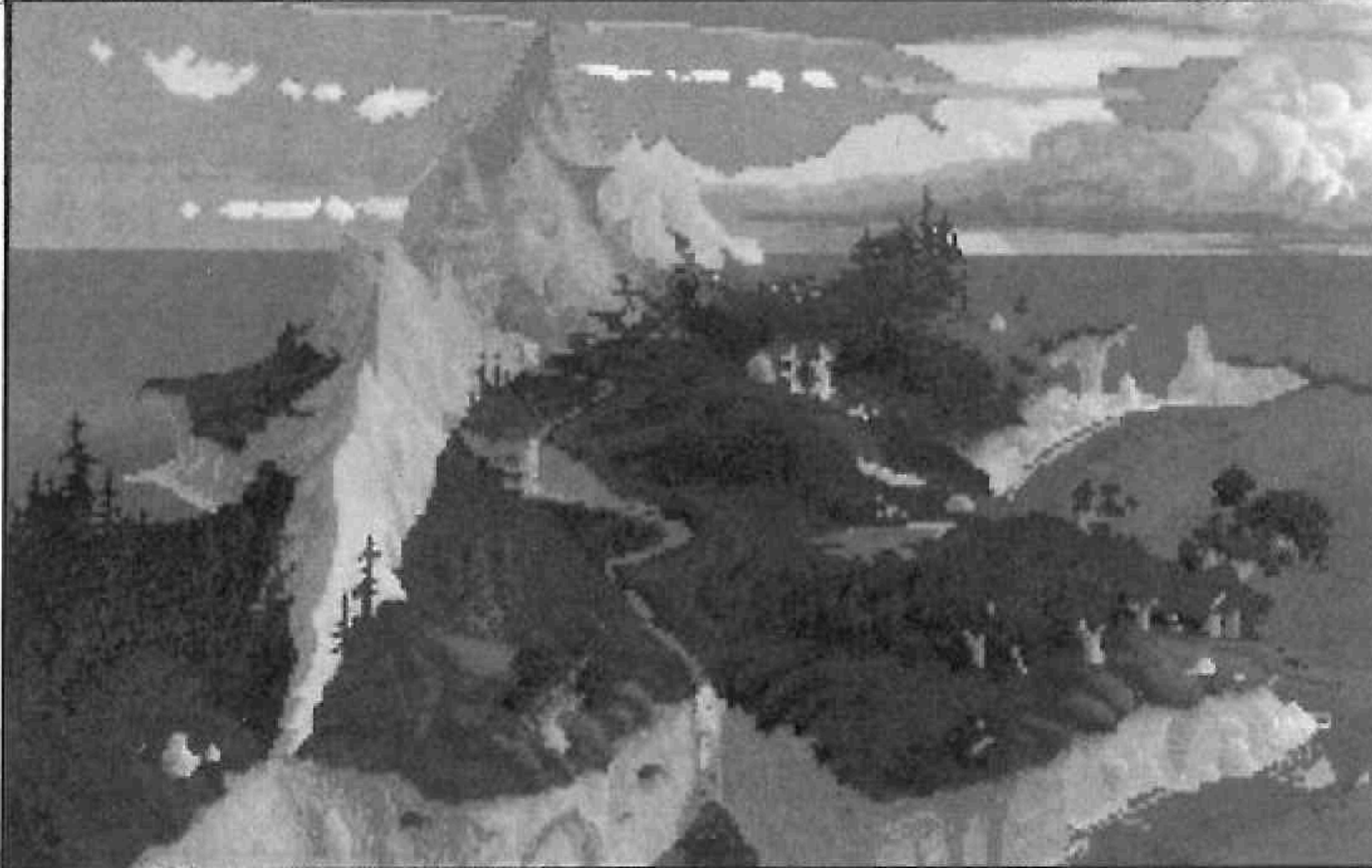
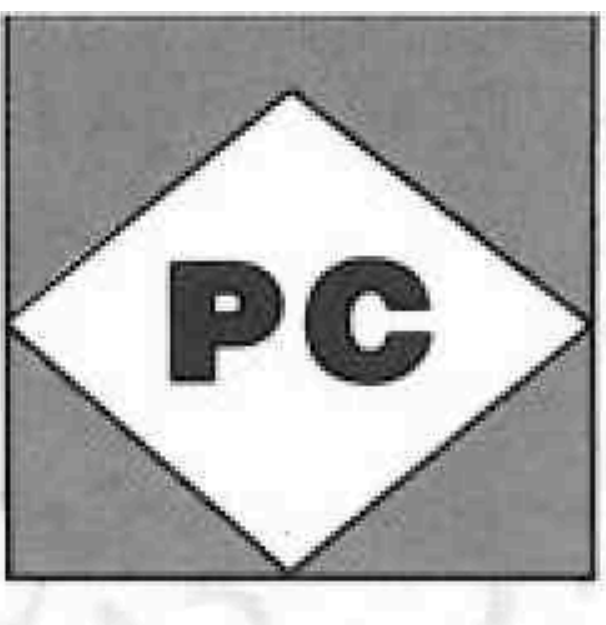
די בתחילת המשחק נתקל ברנדון בברין, עלמה חסודה השוכנת בכנסיה קטנה בלב היער. כפי שתצפו, ברין רוצה שברנדון יבצע עבורה משימות שונות ובתמורה תעניק לו חפץ רב ערך והרבה מידע מעניין. הקמיע של ברין, כמו גם הסיפורים בהם תלעיס אותך, חשובים מאוד להמשך המשחק.

על גשר החבלים תמצא את הרמן, שתפקד כשומר עד שהרסו לו את החבלים. כשתגיע לשם יהיה עליך למצוא דרך מוצלחת לעבור מצד אחד לצד

השני. ישנם גם פנטוס החייט ועוד בעלי מלאכה, ואנשי רוח בתחום מזג האוויר והכישוף.



# הזרפתה



רעיון חדש בתחום תיאורית הכישוף מצטרף לסאגה משפחתית בפרק הראשון של משחק בהמשכים. נא להכיר: קירנדיה, קווסט גרפי

ממלכת קירנדיה שוכנת באי שיכול היה להיות מושלם. הכישוף פועל בו, העצים ירוקים, ההרים לבנים והאקלים ממוזג. אבל אם הכל היה מושלם, לא היתה לנו שום סיבה לשחק משחק מחשב עליו ומשום כך אנו נאלצים ללמוד קצת על שושלת המלוכה ומה שקרה לה לפני שנים מספר.

מעניין לציין שכותבי קירנדיה, כל התריסר, כבר חטאו בכתיבת משחקים בעבר. סדרת עין הבוהה (Eye Of the Beholder) היא פרי עטם, מה שהגביר ביותר את סקרנותנו לגבי התוצאה. מה הם הוציאו הפעם מתחת למקלדתם?

## ליצן החצר

לא כל אחד מתאים להיות ליצן. אין שום חדש בכך. אבל כשרט הפתיחה של קירנדיה מוצגת דרך לא כל כך נהדרת להתמודד עם בעיות מקצועיות של קומיקאי כושל. מלקולם הליצן, כך מסתבר, החליט שאם עוד פעם אחת לא יצחקו מבדיחותיו, הוא יסבור את הכלים ויהרוג את הבוסים שלו – מלך ומלכת קירנדיה.

בבוא ההופעה מלקולם ממש לא מצחיק אף אחד והמנוול רוצח את המלך והמלכה ומכריז על עצמו כדיקטטור החדש. מעניין גם הבדיחה הזו לא הצחיקה אף אחד! למרבה המזל היתה עינו של רב המכשפים של קירנדיה פקוחה על מלקולם והוא מיהר לטירה וכישף אותה –

מלקולם לא יוכל לצאת ואף אחד לא יוכל להיכנס. יש לציין שהמכשף, קאלאק, רתח מכעס כאשר הטיל את כישופו על הטירה. המלכה שנרצחה היתה בתו!

למרבה מזלה של שושלת המלוכה, כבר נולד למלך ולמלכה ילד – בן, במקרה זה. קאלאק הסתיר את נכדו במקום מגוריו והורה לו את כל תורת הכישוף, אותה הכיר על בוריה. ברבות הימים גדל ברנדון והגיע לגיל בו יכול היה להתחיל בהצלחת ממלכתו

ובדיוק אז מצליח מלקולם לברוח מהארמון בו היה כלוא. מה הוא עושה? כמו כל שד שמשוחרר מהבקבוק, הוא איך-רץ לאדם שכלא אותו ומתגנב בו נקמה מתוקה. מלקולם הופך את קאלאק לאבן, מול עיניו המשתאות של ברנדון.

## תיאוריה של כישוף

בכל פעם שאנו מדברים על עולם שדומה מאוד לשלנו מלבד העובדה שהכישוף אפשרי בו, אנו יוצרים מתח סיפורי. עלינו להסביר כיצד התווסף הכישוף לעולם, כי זהו השינוי העיקרי מעולמנו שלנו. ההסבר אינו חייב להיות בעל היגיון פנימי כלשהו, כדי שנוכל להאמין בכל יתר הסיפור.

## מה אפשר להגיד על האי

אחת הבעיות הגדולות של קירנדיה נעוצה בהיותה כלואה על אי. שוכני האיים, בדומה לבני הקיבוצים, רואים אחד את השני יותר מדי. בכל מקום אליו יפנו, הנה אותו הרמן, אותה קלאריסה, אותו ג'ים ואותה ברונהילדה. ואם אינך אוהב את קלאריסה או את ג'ים, כל פגישה נוספת מעצבנת אותך עוד קצת.

זה בדיוק מה שקרה למלקולם. הוא התחיל את דרכו כליצן חצר, אבל במקום שהקהל שלו ישתנה ויתעדכן, הוא נאלץ למצוא עוד ועוד בדיחות עבור קהל קבוע. תסכימו שזה פשוט לא פייד! אמנם רצח הוא פיתרון פסול, אבל מה לדעתכם היה עליו לעשות? הצעות והמלצות יתקבלו בברכה, בתא דואר 1409, בני ברק.

## הסיפור של

קירנדיה עונה על תנאים אלה, ומסביר את קיום הכשפים בצורה מקורית, מבלי להפריע לרצף הסיפורי. התיאוריה היא שקיים קסם בכל מקום, אבל הוא מתאדה ובורח אם אינו מוחזק במקומובעזרת

גביש מסוג מיוחד. מה שנועל את הקסם בקירנדיה הוא גביש בשם קירנ'ג'ים, הנמצא בשליטת משפחת המלוכה. כאשר מלקולם הורג את המלך והמלכה הוא גם תופס ומחזיק







# תחת כיבוש הסקורל

**דיארמוט עושה דרכו ממרתף כליאה חשוך אל זרועותיה של המפתח הנוראית - האם היא מכשפה? האם היא מלכה? כיצד היא הצליחה לגרום לסקורל לעשות את דבריה?**

דברים משונים קורים למחשב שלי. לאחרונה הוא סבל מכיבוש על ידי לוחמי הסקורל, שהתקמו בפאב (ממתי יש פאב במחשב שלי?) והחלו להטיל טרור על יושבי הכפר (ממתי יש כפר במחשב שלי?). לא רק שהחלו להופיע סקורלים זועמים ולהביט בי, שמתי לב פתאום שידי כפותות ושהושלכתי אל קרקעיתו של מרתף כליאה חשוך ורטוב. וקר.

קר לי. איך אני יכול לצאת מכאן? בדיוק כך מתחילות הרפתקאותיו של דיארמוט, בנסיונו לחפש אחר אותה מפתח נוראית ולשחרר מולדתו מעול הסקורל. כמובן שהתוכנה עצמה מציגה את הסיפור בגרפיקה מונפשת ובצליל מקצועני, כדי שתוכלו להבין בדיוק מדוע ולמה כדאי להיפטר מהסקורל.

לאחר שתחזו בהקדמה תוכלו להיכנס לעולם של דיארמוט. מה שמדהים במלכודת הפיתוי הוא שכל פריט וכל תמונה זוכים לחיים משל עצמם, גם אם הם אינם שייכים בדיוק לדרכו של דיארמוט אל החופש. אך אל דאגה: לא יותר מעשר דקות משחק יעברו לפני שתצאו מהכלא. זוהי רק תחילת המשחק.

מחוץ לכלא יש הרפתקאות פראיות - אבל סביר שתחמיצו אותן, לפחות בהתחלה, מתוך כך שתבדקו את כל מה שאפשר לעשות בעולם התיאטרון הווירטואלי. כן-כן, הווירטואליות מתבטאת כאן בכך שאפשר לעשות משהו עם כל דבר, כלומר, אפשר לפתוח את החלון ולהציץ דרכו (אם החלון לא גבוה מדי) ואפשר להזיז כסא ולתפס עליו ואפשר גם לדבר עם כל הדמויות שתראו. או לפחות, לדבר אל כל הדמויות שתראו. מסתבר שישנם שתקנים גם במשחקי מחשב - וישנם טיפוסים עמם ממש לא כדאי לדבר. כמו הסקורל, לדוגמה. אבל מכיוון שמטרת המשחק היא לגלות מי שולטת בסקורל (ראו הצהרה זאת כרמז דק) וכיצד היא עושה זאת, תצטרכו למצוא דרך כלשהי לתקשר איתם. איך להגיד את זה? בהצלחה. הנבחרת כבר כורה לכם קבר.



## ציונים:

גרפיקה: ★★★★★  
קול: ★★★★★  
כיף: ★★★★★  
שווה את המחיר? לאוהבי קווסטים  
ציון כללי: ★★★★★

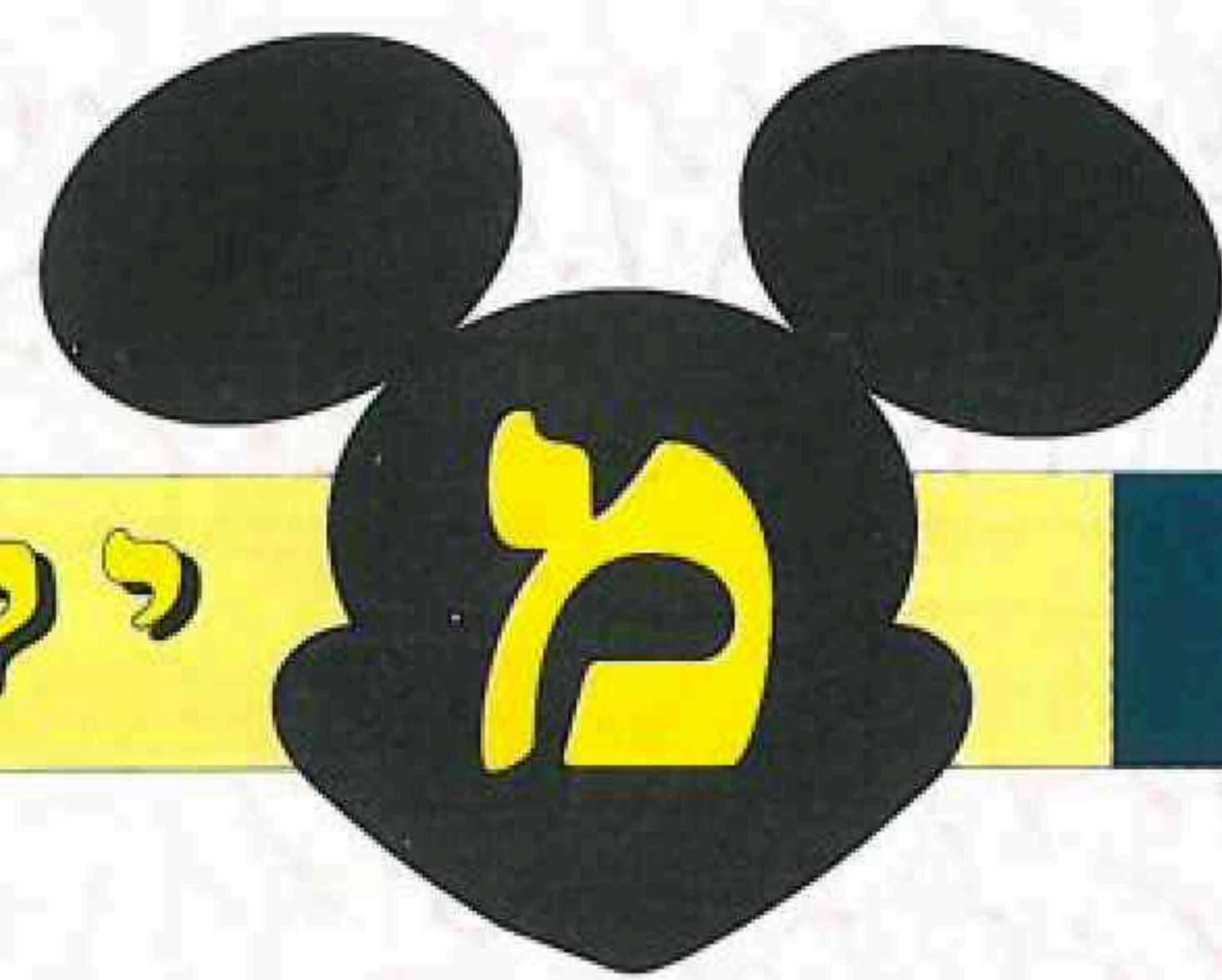
## תיאטרון וירטואלי - נא להכיר

כל מי שרואה את אריות מלכודת הפיתוי - בחנות, אצל חבר, אצל הירקן השכונתי - לא יוכל להתעלם מהמושג שחוזר שוב ושוב על האריזה ובחבורת. "תיאטרון וירטואלי" - אז מה זה?

כמו כל מיני דברים וירטואליים שכבר פגשתם ב-WIZ (מציאות וירטואלית, קרב טכ' וירטואלי וכן הלאה - החל מגיליון 3 וכלה בגיליון שאתם מחזיקים בידכם) - המלה "וירטואלי" באה לספר לקורא שהמדובר במשחק משוכלל ומרהיב, הגרפיקה, הצליל והפעילות שבו נראים כמו החיים עצמם.

אופנת הווירטואליות פשטה במחשבים עוד בשנות השבעים, כאשר הופיע בעולם המונח "זיכרון וירטואלי" - שמתאר מידע שנמצא בכונן הקשיח בעוד המחשב מאמין שהוא מאוחסן בזיכרון. כבר אז הופיעה גרסה מעודכנת של סיפור הבריאה (כן-כן, מהתנ"ך). על תוהו ובוהו וירטואלי ומספר מלות מפתח (MAKEDIR LIGHT, למשל...) שעשו סדר בכונן.

אז מה זה תיאטרון וירטואלי? משחק מחשב שהוא כל כך מוצלח (כך מקווים היוצרים) שאתם לא תרגישו שהדמויות לא קיימות באמת. המממ...מה חושבים על זה בענ, הפסיכיאטריה?



חדש בישראל! חברת דיסני החלה לכתוב לומדה לילדים קטנים - מיקי מאוס יכול להיות המורה שלכם

# מיקי המורה

הלומדה הזו. בחבילה נכלל כיסוי מגומי למקלדת, המחליף את האותיות והמספרים בצבעים וצורות. כך מתקבל מקש ירוק, מקש כחול, מקש ריבוע וכן הלאה. כאשר מיקי מצביע על ריבוע, הזאטוט יכול ללחוץ על הריבוע שבמקלדת.

צבעים וצורות מתחיל ברמה פשוטה ביותר, כאשר מיקי זורק באוויר מעגל אחד, ותופס או מפיל אותו בהתאם לתגובת ה-WIZ-ון, אבל מגיע בסופו של דבר לרמת שכלול גבוהה ביותר, המתארת תמונות נוף ומבקשת מהמפעיל (בן השלוש, למשל) להצביע על הריבוע שרואים בצורת הבית, על האליפסה שבאוזני הכלב וכדומה. זו תכונה שלא ראינו בשום לומדה אחרת של צבעים וצורות.

מתאים לגילאי שנתיים עד חמש.



## משחק הזיכרון

בתקופת הטרם-מחשב היה משחק הזיכרון אחד המעצבנים ביותר בארון המשחקים הביתי. לפני המשחק נאלצו השחקנים לסדר את 64 הקלפים בשמונה שורות של שמונה קלפים. התהליך לקח יותר זמן מהמשחק עצמו.

היום אנו חיים בזמנים מודרניים ואף אחד לא צריך לסדר קלפים. בשביל זה יש לנו רובוטים... או לפחות מחשבים. משחק הזיכרון מהווה הכנה מוצלחת לקראת קריאת אנגלית ומתאים לכל מי שהגיע כבר לגיל חמש.



## צבעים וצורות

ילדים ממש קטנים, שעוד לא יודעים לכתוב אבל כבר יודעים בהחלט שהם רוצים לשחק עם המחשב, ישמחו מאוד להכיר את

טוב, התוכנות מיועדות בעצם לילדים קטנים, אבל גם WIZ-ים שעברו את גיל שבע יגניבו מבט אל הלומדות הכי מדליקות בעיר... אז מה אפשר ללמוד עם מיקי?

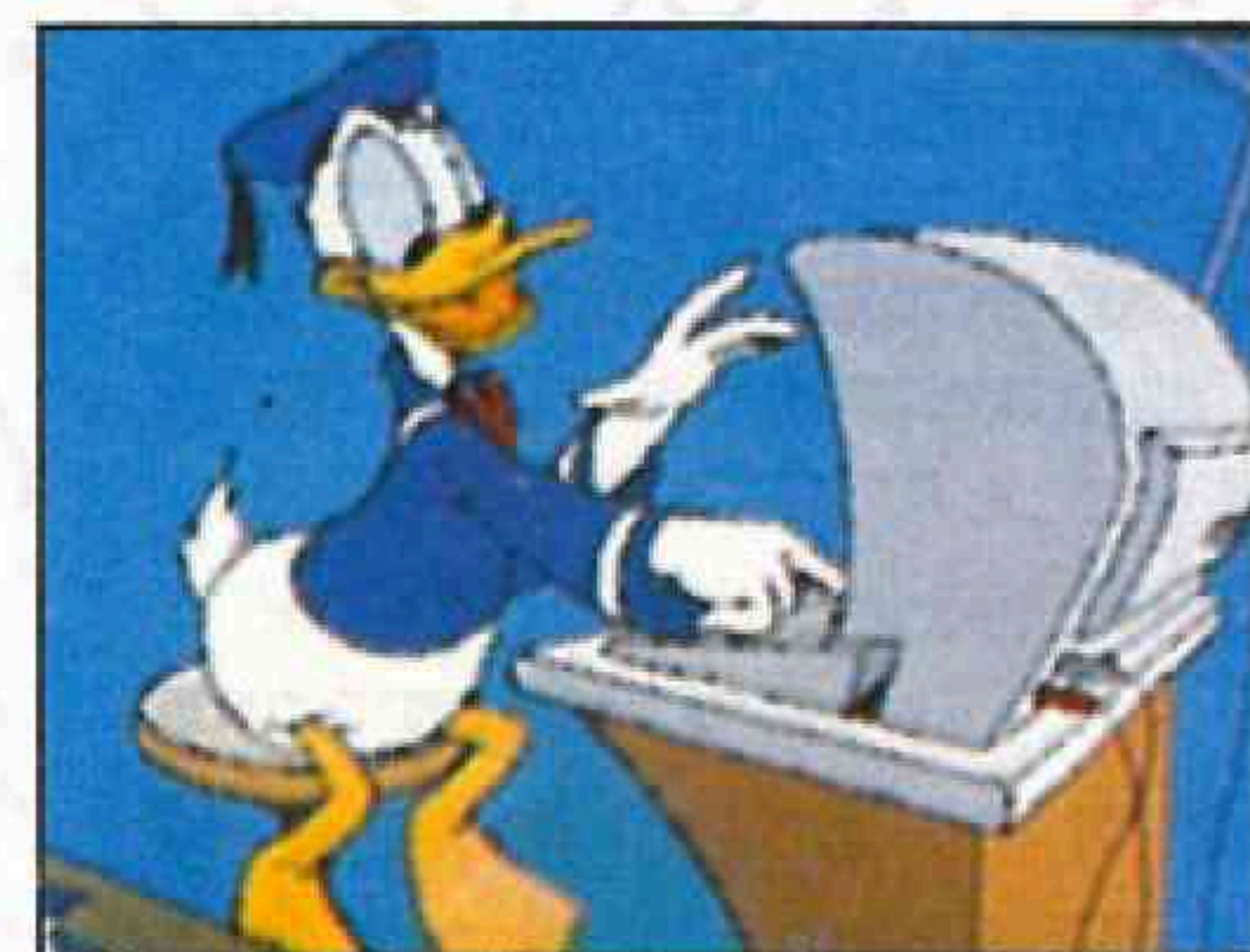


## פאזלים בתנועה חופשית

אמנם משחקי פאזלים הם בכלל לא חידוש במחשבים אישיים, אבל הפאזל של דיסני הוא דוגמא טובה לכך שאפשר גם אחרת והרבה יותר טוב.

קודם כל, חמש עשרה התמונות נלקחו היישר מארכיון הסרטים המצויירים של דיסני, מה שעושה אותן הרבה יותר מעניינות מלכתחילה. בנוסף, אפשר לקבוע את רמת הפאזל, בין רמה קלה מאוד (ארבעה חלקים ישרי זווית) לבין רמה קשה (ששים וארבעה חלקים, עם קצוות מעוגלים ומעוקלים ומקומרים).

וגם לאחר שהרכיב הזאטוט את הפאזל, המשחק לא נגמר. אפשר תמיד להקרין את הסרט מתוכו נלקחה התמונה - ואת זה לא ראינו בשום משחק אחר. מתאים לזאטוטים בגיל שנתיים עד חמש.



## ציפור

מבית דיסני הגיע אלינו גם תוכנה שבכלל לא קשורה ללומדה, אבל איכשהו התגנבה לארצנו. זוהי תוכנת הנפשה המאפשרת לכל WIZ ליצור סרטים מצויירים משלו, נוסח דיסני. עם התוכנה מגיעים ארבעה תקליטונים מלאים עד קצותיהם בהנפשה, צלילים ואפקטים קוליים, וגם כלי עבודה שיסייעו להפקת סרטים אמיתיים.

מיועד ל-WIZ-ים יצירתיים, שאוהבים סרטים מצויירים, עד גיל מאה.

## 1-2-3 ו-A-B-C

מסיבת יום הולדת היא התירוץ הרשמי ללימוד הספירה. זהו למעשה קווסט לימודי, מהסוג שמדקק גם ילדים בגילאי בית ספר. בדרך למסיבה עוברים השחקנים בשמונה עשר מסכים ובסופו של דבר מגיעים למסיבה, בה מתארחים גם מיקי עצמו וגם עשר דמויות דיסני נוספות.

לאחר שלמדו השחקן לספור, הגיע הזמן להכיר את האותיות. מיקי האמריקאי מלמד את האלפבית האנגלי, כך שדרוש ידע כלשהו באנגלית, אבל העניין מומלץ ביותר למי שבדיוק מתחיל להכיר את השפה ורוצה לתרגל. גם ה-ABC מופיע כגיבור של קווסט לימודי וגם בסופו מוטר סרט, כפרס על ביצועים מוצלחים.



- השמים. אחר כך לקפוץ על בול עץ שבמזח, והוא יוציא אותך. ★  
כדי לעבור את המערבולת, השמע את קסם הסיבוב הפוך. ★  
כשהשד מנסה קסמים על אימך הברווזה, השמע את אותם קסמים אך בהיפוך. ★  
את קסם ההדמיה לומדים מהברכה. ★  
עליך לעשות את קסם ההשחזה בהיפוך, על החרב, כשהאדם מרים אותה. ★  
את קסם ההריסה לומדים כאשר השד משמיד את ההגמון. ★  
כדי לעבור ממקום למקום בעיר הזכוכית צלצל בפעמון. ★  
כדי לצאת מהמערה של הדרקון הפוך את הזהב לקש, ואז הדרם את הדרקון.

### פוליס קווסט 1



- כדי לשנות צבע השיער הכנס למקלחת וכתוב את הפקודות הבאות: ★  
TURN ON  
WET HAIR  
USE BLEACH  
RINSE HAIR  
★ טפל בזהירות בחשוד במכונית הכחולה בהירה. הזעק חיפוי ברדיו. ★  
אחר כך הוצא אותו מהמכונית, עצור אותו (STOP), צווה עליו שירים ידיים ושישכב על הרצפה. רק אז התקרב אליו וכבול אותו באזיקים. ★  
את העט המסדר תשיג מצוות החיפוי שיגיע לחדר. ★  
לפני כל יציאה מהתחנה, הסתובב סביב המכונית, כדי לבדוק שאין פנצ'ר. ★  
מילת הקוד שתקשר אותך עם מרכז ההימורים היא: GAMBLING. ★  
כשאתה עוצר את המכונית האדומה, נסה לנשק את הנהגת.

### SPACE ACE

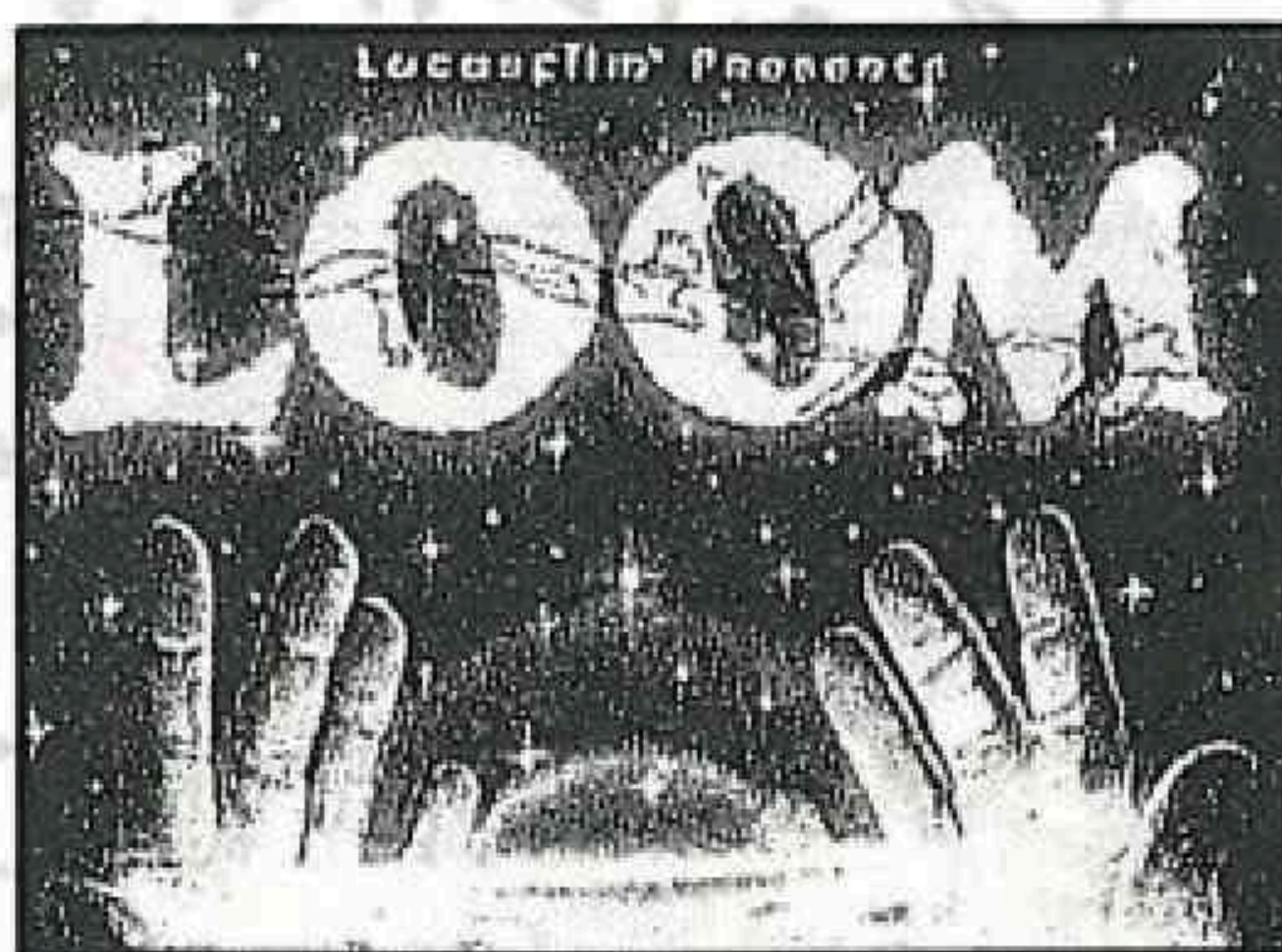


- ★ בליזר הראשון לחץ ימינה למעלה ואז הרבה למטה קטוע עד שתיכנס לדלת. ★  
אלון גושן חובב הקווסטים מציג סנוע פעיל ויעיל, למי שלא מתבייש ללמוד.

### קינג קווסט 2

- ★ מסרתך הראשונה היא להפוך את הקוסם לחתול. ומסרתך השניה היא להציל את אחותך מהדרקון. ★  
★ חפצין שנלקחו באניה, נמצאים בחדרו של הקפטן, בתיבה. ★  
★ את קסם שינוי הצורה לנשר, תעשה ליד קורי-העכביש שבפתח המערה. ★  
★ אם תחטט בחור קטן שיש בעץ עם הרבה בלוטים לידו, תגלה את בית-הגנבים. ★  
★ כדי להרוג את המדוזה שבמדבר, השתמש בראי שמצאת בחדר המכשף. עמוד עם הגב אליה, וכשהיא מתקרבת כתוב: USE MIRROR. ★  
★ כדי להגיע לאי של הדרקון, אתה צריך לעלות על ספינה של שודדי ים.

### האורגים



- ★ כדי לצאת מהאי צריך לפתוח את

- שתרצה, אבל לבתי סוהר בעלי מספר קומות אפשר ללכת עם כל חייל. ★  
★ עם M אתה בודק את הכוח שלך. ★  
★ עם J אתה בודק את בתי הסוהר שלא הלכת אליהם.

### קין

- ★ כאשר אתה לוחץ על D.G.O. לקין יש מגן, ואתה יכול לרחף. אבל במים שאין להם תחתית אתה נפסל. אפשר לעשות זאת רק בקין 1-3. ★  
★ [שם המשחק] KIDPIK - תוכנת ציור ★  
★ אם אתה רוצה לשנות את החותמות, לחץ פעמיים עם העכבר על החותמת שאתה רוצה. זכור, זה ישאר לך לתמיד.

### WOLFENSTEIN 3D

- ★ כדי להיות חסין בפני כדורים כתוב לפני התחלת המשחק - ★  
WOLF30 GOOBERS ותעשה במשחק - ★  
ALT.SHIFT.BACKSPACE (יחד). ★  
אחר כך לחץ על TAB-G (יחד). ★  
אם אתה רוצה לעבור מסכים, עשה זאת על ידי לחיצה על TAB-W (יחד). ★  
אם אתה רוצה לעבור 2 מסכים עם כל הנקודות שיש במסכים, לחץ על TAB-E (יחד).

גם ערן ארקין שולח לנו טיפים לוולפנשטיין. בעזרתו האדיבה אולי אפילו נגמור את המשחק!

- ★ כתוב LIM ביחד במסך הראשון (אפשר בכל מצב ובכל מסך). יהיו לך 99 כדורים, 100% חיים, שני מפתחות ו-0 נקודות. ★  
★ לך למשימה 2, מסך ראשון. כתוב LIM, היכנס בדלת, לך שמאלה ושוב שמאלה, היכנס בדלת (יש שתיים, לא משנה איזו), הרוג את החיילים הירוקים. בקיר הימני יש דלת סודית, עבור דרכה וקח הכדורים, לך לצלב השני (צלב מעלה אחוז חיים), הסתובב ולך ישר. ★  
★ שם יש דלת סודית, היכנס בה לך שמאלה ועוד פעם שמאלה, שם תראה דלת סיום מסך, היכנס במסך אחר כך יש מסך סודי ויש שם הרבה דלתות סודיות.

### עולם אחר

- ★ הקוד האחרון LFLK

אמיר רובינשטיין שלח לנו טיפים למשחק

### נער הסקטבורד



מסך 1:

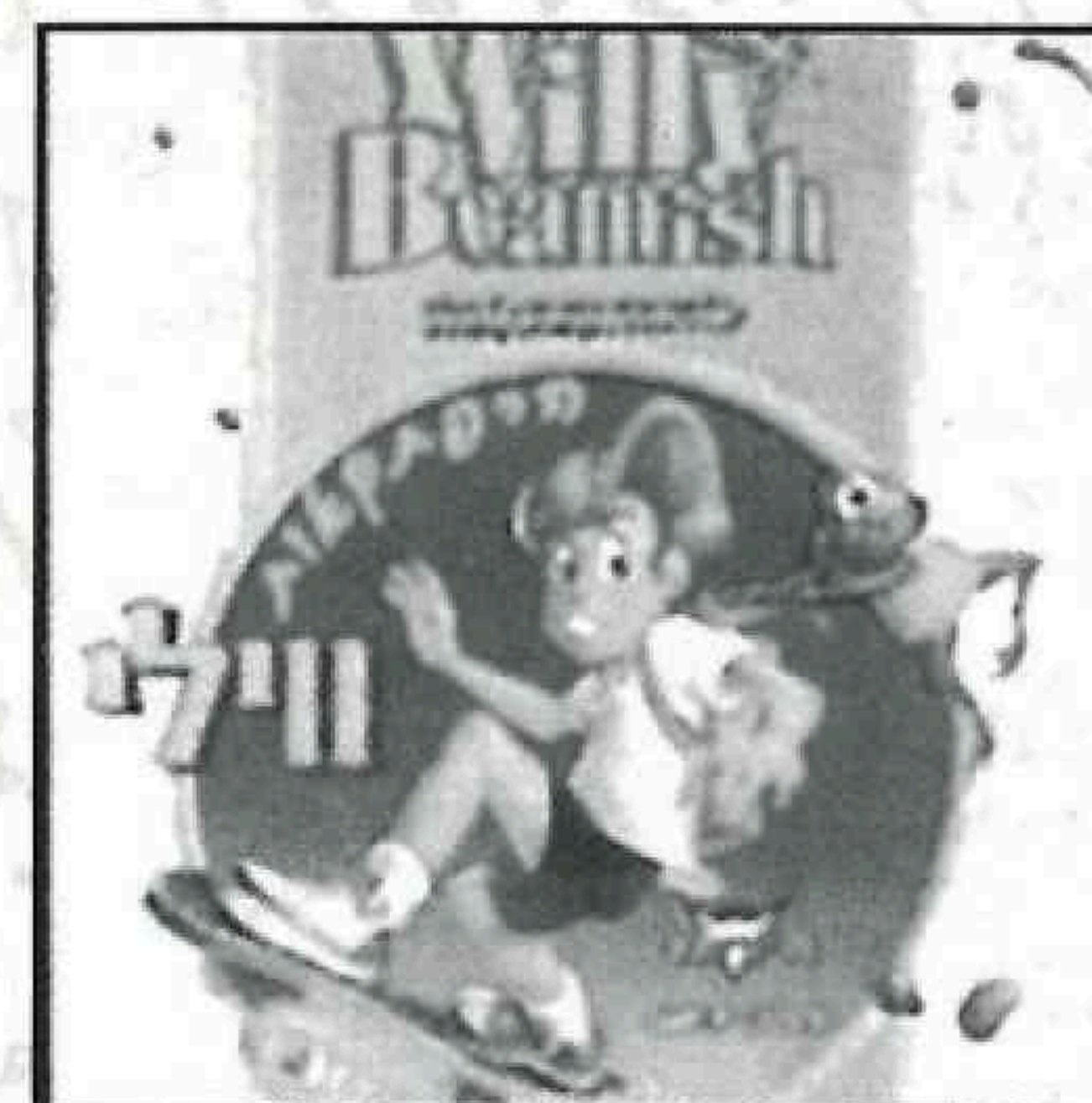
- ★ כדור אדום נמצא מעל הבית הראשון אחרי המכולת. ★  
★ לחץ על "יד" בזמן שאתה נמצא ליד מכונית המשקאות הראשונה ויצאו חמישה מטבעות. ★  
★ הפטיש שאיתו שוברים את החלק בבית האופל נמצא בחלון הסמוך לחלון שבו ישוב האדם (אפשר גם לדבר עם האיש). ★  
★ בעץ השמאלי יש המבורגר ובעץ הימני כדור ירוק. ★  
★ הבומרנג נמצא בקומה השניה בבית הקומות האחרון. ★  
★ לגג של הבית האפל אפשר להגיע ב-2 דרכים: א. לקפוץ מהבית הסמוך ולהתלות, או ב. לטפס דרך האבנים הבולטות שבקיר. ★  
מסך 2: ★  
★ מתחת למשטח שעליו עומד האריה-אדם יש ציפס. ★  
★ לחץ על "יד" כשאתה נמצא ליד האבן הבולטת ותגלה פתח סודי. אל תשכח לקחת את מטיל הזהב.

מסך 3:

- ★ ליד המגילה שבחלק השמאלי של המסך יש פצצה. ★  
★ ליד הרמפה בתחתית המסך יש כדור אש. ★  
★ מזרחה לדלת ישנה דלת שמובילה לעין החסרה (שאותה צריך לשבץ ליד העין בחלק העליון של המסך). ★  
מסך 4: ★  
★ חצי-העץ יובילו אותך לפצצה.

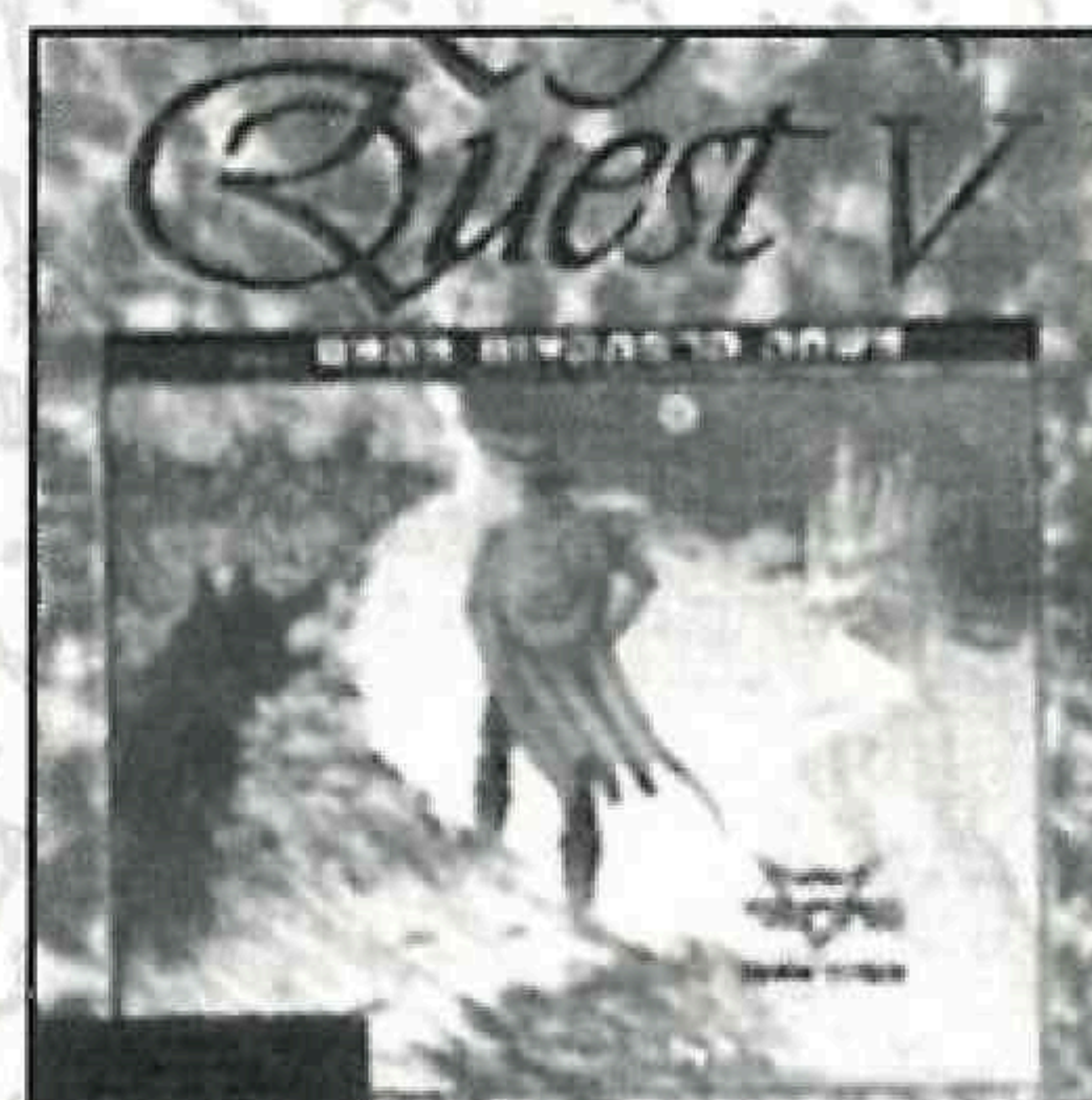
- ★ במסך הרביעי, במקום שיש בו מדרגות אדומות, יש בצד קיר סתרים שעליו צריך לקפוץ וללכת.

### WILLY BEAMISH



- ★ ביום שלישי - כשרודפים אחריו הבריונים - לך לסינים ודבר איתם. ★  
★ ביום רביעי - כשלואיס תוקף אותך - זרוק עליו את הפומפה. ★  
★ אפשר לקחת את אופנוע הים ולהגיע לטירתה של ליאונה. ★  
★ אצל השוטר אחרי התחרות - תלה את המפתח על השרשרת והפנט את השוטר.

### KING QUEST 5



- ★ במדבר קח מהאוהל הבדואי הישן את מקל הקסמים, לך לטומסום ופתח את הדלת. קח מהר את המנורה והבא אותה אחר-כך למכשפה.

ארז הרשקוביץ מהרצליה שלח משה מתוך הים המוני טיפים

### WARLORDS

- ★ לך עם ה-LORD לכל בית סוהר

- ★ יש כדור אדום מעל הספינה השלישית.

אור קובץ מראשון לציון ניסה כוחו כנגד

### הגובלנים

- מסך 1: ★  
★ לוקחים את אסגרד שיתן מכה לעמוד ואז תיפול קרן. לוקחים את אופס ונותנים לו הוראה לקחת את הקרן ולתקוע בה, אז יפול ענף מהעץ איגנציוס. צריך להפוך את הענף לכלי חציבה, מביאים את אופס שיקח את הכלי ואז עוברים מסך

מסך 2:

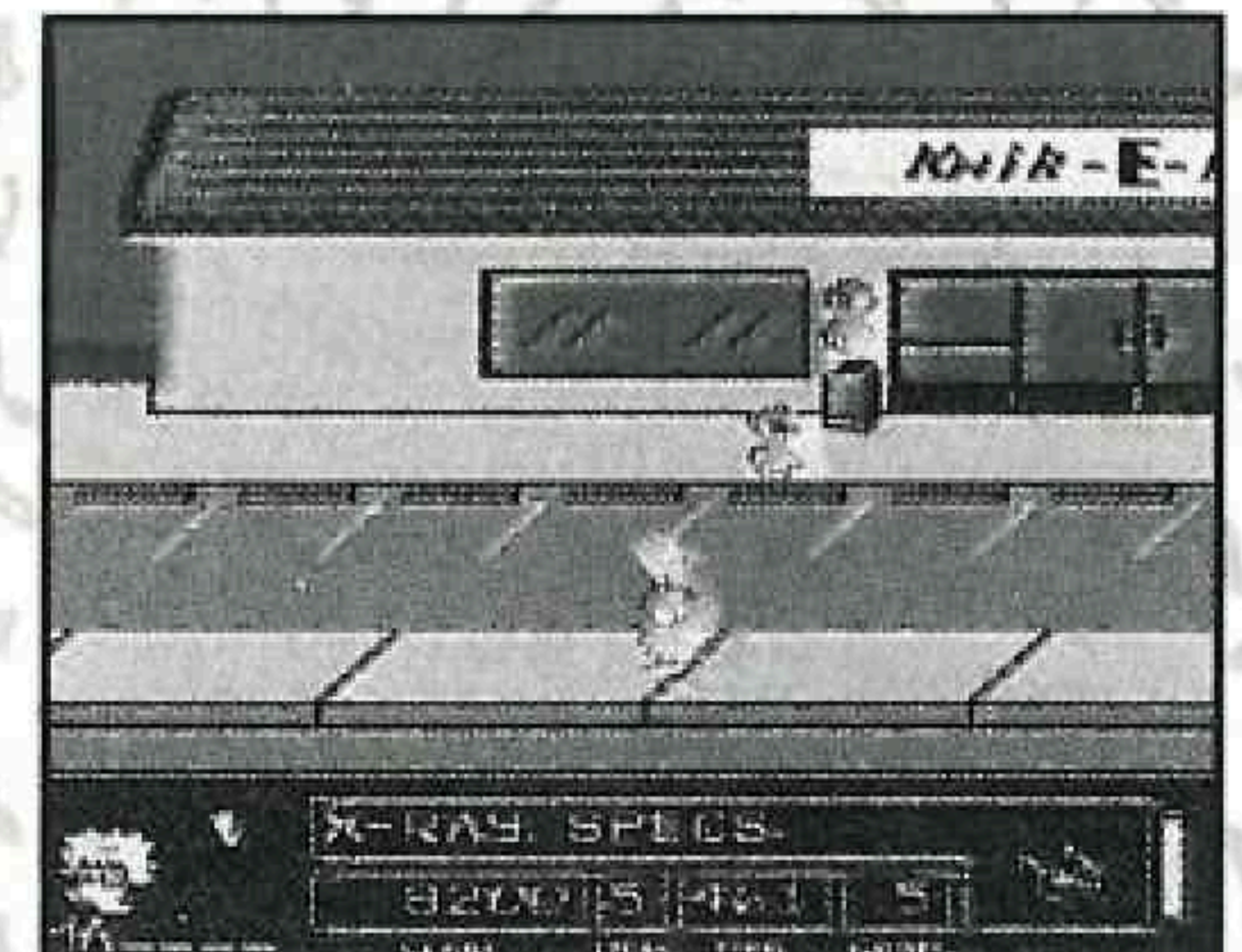
- ★ לוקחים את הקוסם שיעשה קסם לתפוחים שעל העץ. בצד ימין של העץ צריך לעשות קסם על התפוח הימני ביותר, ובצד השני של העץ על הקוסם לעשות קסם רק על התפוח הראשון. אחר-כך צריך להשתמש באסגרד שיתן בוקס לתפוחים הגדולים. אחרי שהתפוחים נופלים, צריך לקחת את אופס שיקח את התפוחים ושישתמש בהם בגשר. כשאופס יקח את כלי החציבה ושיחצוב בהר, עליו לקחת את האבן.

מסך 3:

- ★ להשתמש עם האבן ליד דלת הכניסה בבית הקוסם. ★  
מסך 4: ★  
★ הקוסם צריך לעשות קסם על הצמח שלידכם. על אופס לקחת את הקופסה הראשונה כדי להאכיל את הצמח, לקחת את אסגרד שיטפס על הצמח ויתן מכה לספר הגדול. לקחת את אופס שיקח את האבן ושיטפס על הספר ויתן לקוסם את האבן.

שרון מץ מקרית ים אוהב גם קווסטים וגם משחקי פעולה

### בארט נגד יצורי החלל



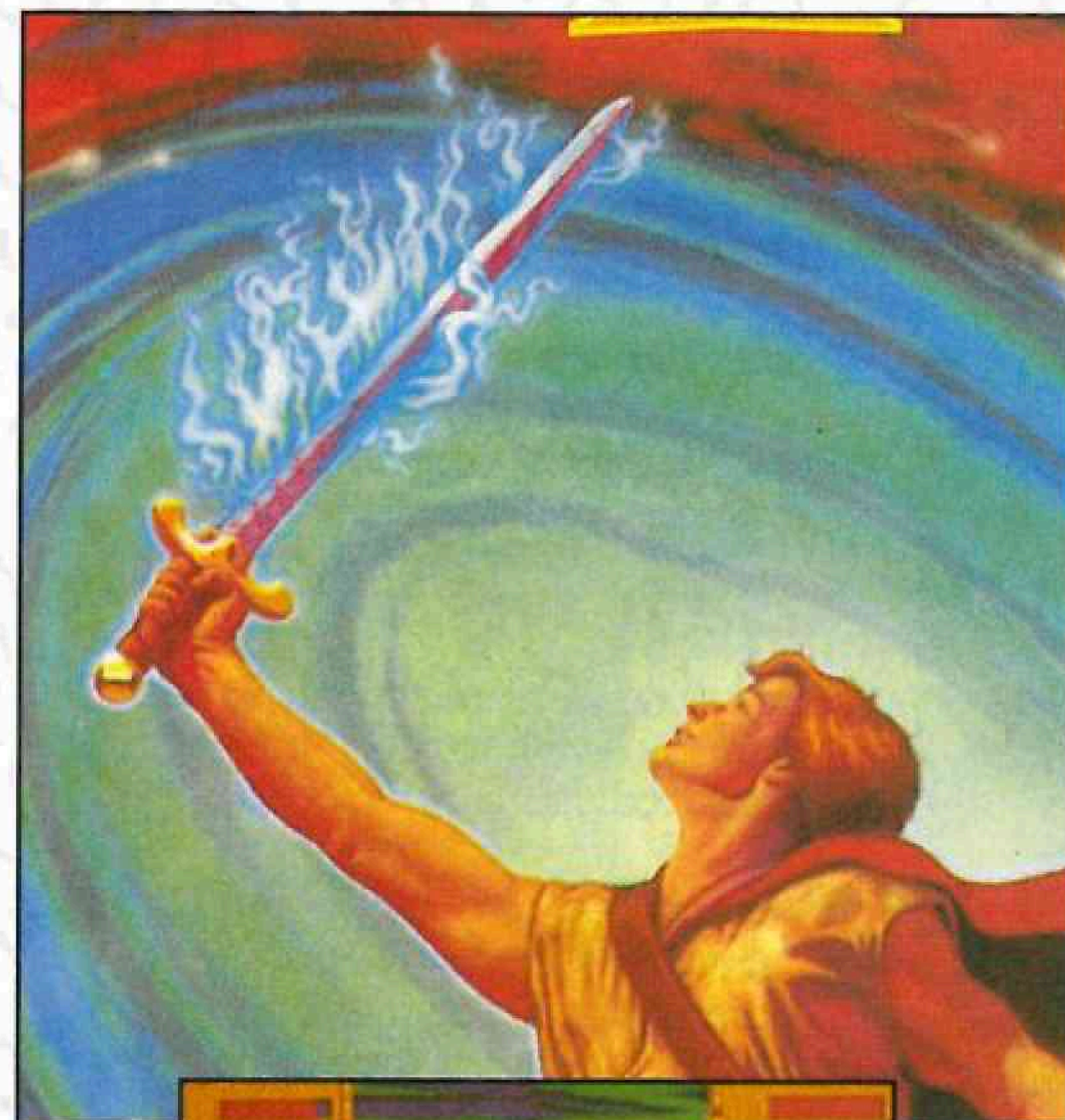
- מסך 3: ★  
★ ליד המגילה שבחלק השמאלי של המסך יש פצצה. ★  
★ ליד הרמפה בתחתית המסך יש כדור אש. ★  
★ מזרחה לדלת ישנה דלת שמובילה לעין החסרה (שאותה צריך לשבץ ליד העין בחלק העליון של המסך). ★  
מסך 4: ★  
★ חצי-העץ יובילו אותך לפצצה.





משחק תפקידים  
ממוחשב בממלכת  
טראנה

## הדרך למלחמה



הגי'נגל, שגם בו תבקר  
אם תאריך ימים, הוא ירוק.  
לא ירוק בריא, של אביב  
תרבותי, אלא ירוק אימתני  
ופראי, עם גפנים  
שצומחות בכל פעם שאתה  
מפנה גבך אליהם ונחשים  
שמתפתלים לכיוונך, בכל  
פעם שהגפנים נרגעות.  
אחד הגורמים לצמיחה  
הפראית הזו הוא הלחות  
הנוראית, כמו תל אביב  
בקיץ, מה שהופך את

הגי'נגל למעמד מוצלח למיוזג אוויר.  
בין שוכני הגי'נגל תמצא, מלבד אותם  
נחשים אימתניים ומספר חתולים שלא  
שמעו על מיוזג אוויר, גם עמים  
אבודים, זהירות! כשהם הלכו לאיבוד,  
הם השאירו את הנימוסים והתרבות  
מאחור. ולבסוף, טראנה, עיר שמתכנניה  
הושפעו בעוצמה רבה על ידי הפרעונים. בין  
היתר, אפשר למצוא בה חלפן כספים, מועצה  
שלטת המורכבת מנשים בלבד (איזה רעיון  
מוצלח) ומלך, המשרת בתפקידו עד  
שמועצת השלטון מחליטה שעבר זמנו. ואז



– אבל חבל להזכיר נושאים כואבים כל כך.  
אה, כן, וכדאי להזכיר גם את הליונטורים.  
הם המעמד השליט בעיר. מבלי להכביר  
מלים, הדרך למלחמה רצופה משחק מעניין,  
והזדמנויות להוביל לוחם, גנב או מכשף  
בנבכי ממלכת טראנה. טיול נעים!



## כאן ועכשיו או לעולם לא

ידיים סוער וכך יכלו  
להישאר תמימים וחביבים,  
ללא חשש וללא מורא.

ארבעת איי הארץ מהווים יחדיו ממלכה, אך  
כל אי נשלט כשלעצמו. האי המרכזי הוא  
אי הכתר, שם יושבת משפחת המלוכה. יש

### ציונים:

גרפיקה: ★★★★★

קול: ★★★★★

כיף: ★★★★★

שווה את המחיר? לאוהבי הרפתקאות

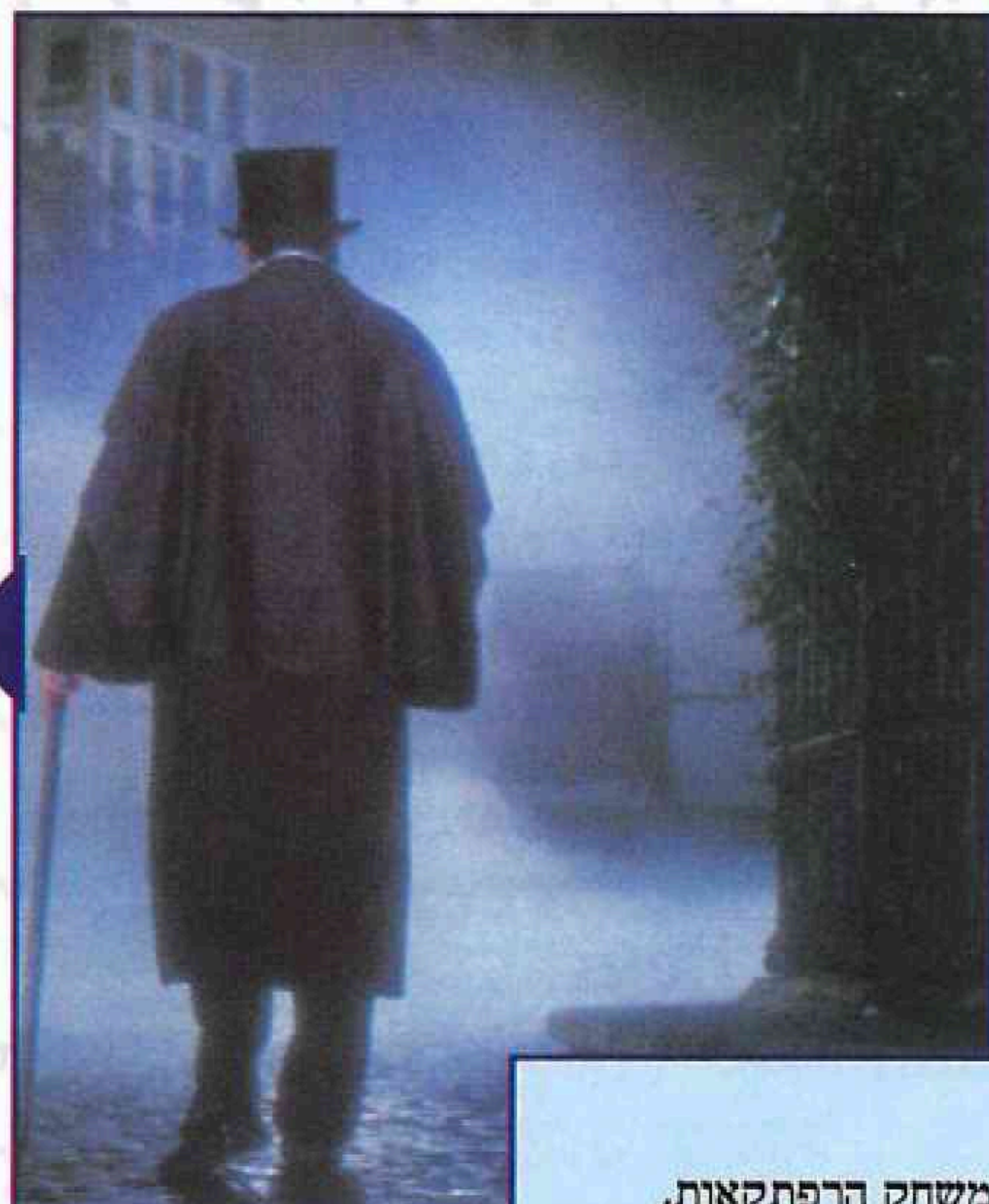
ציון כללי: ★★★★★

באי הכתר כפר, בו תמצא חגיגות ומשתים  
הנערכים לרגל חתונות, ימי הולדת ומעור  
סיבות רבות ושונות. כל סיבה היא סיבה  
למסיבה. ניתן לומר שאנשי האיים כולם  
נחמדים וידידותיים. מצד שני, הם באמת לא  
רוצים לשחרר את הנסיכה כאזימה!  
ככלל, ארץ האיים הירוקים היא מקום  
מוצלח לבילוי חופשה. אם חסר לך בילוי  
במהלך חופשת חנוכה, או אם ברצונך לבלות  
זמן פנוי בפתרון חידות, ההרפתקה החדשה  
בסדרת King's Quest מבטיחה תענוג, עניין  
וגם חידושים בתחום המשחק הממוחשב.



## ש

## רלוק הולמס והאיזמל המשונון



והתנהגותו המוזרה של הרוצח  
המיסתורי: לאחר כל רצח הוא נהג  
לשלוח למשטרה ולמערכות  
העיתונים מכתבים מלגלגים,  
עליהם חתם כ- "ג'ק בעל הקפיץ"  
או "ג'ק המרטש". זהותו לא  
פוענחה עד עצם היום הזה.

משימתו של שרלוק הולמס  
היא להחזיר את גלגל ההיסטוריה  
לאחור. בעקבות רצח נוסף, של  
נערה צעירה, פונה אליך המפקח  
לסטרייד מהסקוטלנד יארד. הוא  
מבקש ממך עזרה בחקירת  
המקרה. אם תצליח, תוכל לשים  
קץ לבהלה המשתוללת ברחבי  
אנגליה כולה – ולהתנאות בפתרון  
תעלומה שאיש לפניך לא הצליח  
להסביר.

### הגינה לחובבי הבלש האגרי

- סיפור חדש, דמויות ישנות
- כרטיס בכיוון אחד במכונת זמן, עד אנגליה של סוף המאה התשע עשרה
- רוצים להצטרף לסעודת מנחה עם הבלש?

### מאת אסף צוראל

דמיינו לכם: אתם בלונדון, בשלהי המאה ה-19. מכל עבר אדונים במגבעות וגבירותיהם, בשמלות תחרה. כרכרות שחורות חולפות, משאירות רק את הדי נקישות פרסות הסוסים על אבני המרצפות. ובסמטאות הרחוקות – פשוטי העם חיים את חייהם הדלים. חבורת שיכורים מתגודדת בפתחו של פאב, כונפית נערים אצה בין הבתים, ועל הכל מרחף הערפל הנצחי ומכסה את העיר.

בחדר גדול שברחוב בייקר B-221 בוערת האח ומפיצה חמימות נעימה. צלילי כינור ועשן מקטרת נישאים מעבר לכורסה הגבוהה. לפתע קמה הדמות הגבוהה והרזה,



חובשת את כובעה המיוחד ופונה לאדם הפוסע בחדר. "ווטסון, ידידי, הגיע הזמן לפענח איזו תעלומה".

הנה משחק בו תיכנס לנעליו של גדול הבלשים שידע העולם – שרלוק הולמס. תצא למגר את הפשע מרחובותיה רנחשי המזימות של לונדון, כשלצידך ידידך הוותיק, הד"ר ווטסון.

קצת היסטוריה: בשנת 1888 נרצחו שש נשים בשכונות העוני של לונדון ובנותיה. הדבר כלל לא היה מגיע לידיעת הציבור, לולא האכזריות בה בוצעו הרציחות

"האיזמל המשונון" הוא סיפור חדש, תעלומה שלא הופיעה בין כתבי סר ארתור קונן דויל, שתיעד את כל יתר מעללי הבלש הולמס. העלילה אומנם חדשה, אך הדמויות והנוף שוחזרו בקפדנות מתוך החומר הרב הכתוב על שרלוק הולמס. הייחודיות של לונדון בסוף המאה שעברה מורגשת היטב הודות לגרפיקה המשובת

### טיפים

- ★ כמו בכל משחק הרפתקאות, שמור כל סצינה חשובה (שרלוק יאפשר לך לשמור עד 30 משחקים). קח כל דבר אפשרי, אף שתאלץ לפעמים להחזירו למקומו.
- ★ זכור להביט בחפצים לפני שאתה נוגע בהם ונסה אף לבחון כל פריט מזוויות שונות. משקוף של חלון יכול לתאר היסטוריה מפורטת של החדר בו הוא מקובע!
- ★ אל תשכח שהולמס מתמחה בהסקת מסקנות מפרטים קטנים. אפילו מעט בוך, שנלקח מסוליית נעל, יכול לספק לך רמז חשוב. מעבדת הכימיה הביתית תסייע בבדיקת ממצאך.
- ★ חוברת ההוראות כוללת גם רשימת חשודים, וביניהם פרופסור מוריאטי הנודע לשימצה, אויבו המושבע של שרלוק הולמס. האם הוא-הוא ג'ק המרטש? אולי הנסיך אדוארד הוא המרטש? ואולי הרוצח כלל אינו ג'ק אלא אדם אחר?

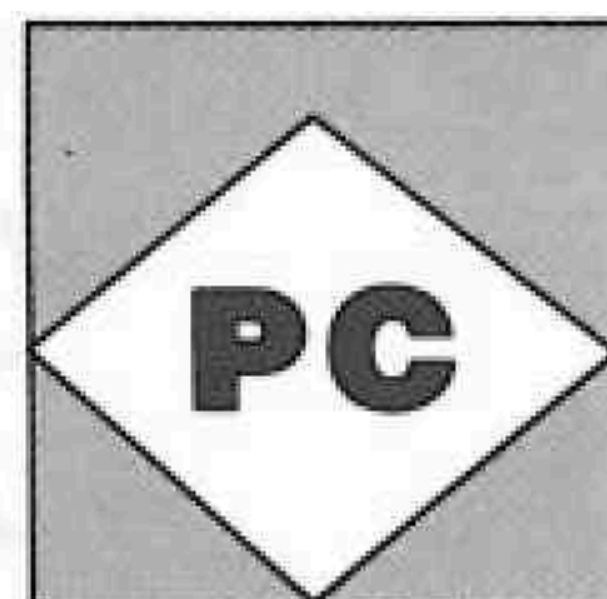
האם כל זה נשמע מסובך? "אלמנטרי, ווטסון, ידידי". פעל לאט ובהתמדה ותפענח את הפרשייה המסובכת.

אותך בנוחות הרבה ביותר אל התקופה האמורה.

השליטה בדמויות מתנהלת בצורה ברורה למדי. עכבר, ג'ייסטיק או אפילו מקלדת יאפשרו לך להזיז את הולמס ווטסון ממקום למקום, לתחקר עדים ולדבר עם השלטונות. השיטה אינה קשה להבנה, אף שהיא ייחודית למשחק זה.

מכירים את המצב בו אתם פותרים משחק ותוך כדי כך רושמים את הפתרונות? שתי נקודות לד"ר ווטסון הממוחשב, המתעד ביומנו כל מהלך וכל פרט בחקירה. רוצים לשמור את היומן הנוכחי ולנסות דרך אחרת? אין בעיה. רוצים תדפיס? חברו את המדפסת ובחרו בפעולת הדפסה. כך תוכלו ליצור לעצמכם פתרון אישי של המשחק – מה שמומלץ, משום שהחוברת המצורפת אינה כוללת פתרונות.





# טיסה ישירה

ל

אני רוצה שיהיה לי



**גלאקטיקה, מלחמות הכוכבים**  
השנה: 6014. החדש: יוני. המקום: ליד  
כוכב הלכת מג'לינק. כל ערוצי התקשורת  
משדרים את ההודעה החשובה הבאה: "ברגע  
זה ממש נודע לנו... שהשמש שלנו עומדת  
לסיים את קיומה בעוד לא יותר מ-30 שנה!"  
הפרדציה הבין כוכבית נערכה כמובן  
לפינוי האזור, תוך פחות מעשרים שנה.  
לשם כך נבנו משחתות קרב בשם YM1  
ו-YM2, עמוק עמוק בטבעת האסטרואידים  
של פיין. שלוש ספינות חלל הותאמו לשיגור  
אל גלקסיות רחוקות, כשבתוכן שמורים  
בהקפאה קריאוג'נית אלף האנשים  
המוצלחים ביותר - 600 נשים ו-400 גברים.  
בהתאם לייעודן הקדוש נקראו ספינות אלה  
"ייעוד 1" (נשלחה לגלקסיית אנדרומדה),  
"ייעוד 2" (נשלחה לגלקסיית רולטון) ו"ייעוד  
3", שנשלחה לקצהו ההפוך של שביל החלב.  
המשימה שלך, כסיים, היא לפנות עבור  
הספינות את הדרך, ולהכות את האויבים  
שכבר נמצאים בכוכבים המיועדים לכיבוש.  
למעשה, זהו סימולטור טיסה רגיל למדי.  
הסיפור מוסיף קצת עומק לטיסה, אבל  
המשחק מיועד בעיקר לאלה מבין  
ה-WIZ-ים שאוהבים להטיס, ולא חשוב מה  
ואיפה ומתי..

## רוהאן! מגר רשע!



**ביערות אימה נמצא דראקסוס, הלוחם**  
הרשע מכולם, שכלא נזירים הממתינים  
לישועה. אתה הוא רוהאן ותפקידך להציל  
אותם ולהחזירם לתרבות.  
לפני שתוכל לעשות כן יהיה עליך לגבור  
על מפלצות היער, בעזרת כלי הנשק  
שברשותך, כולל מוחר החריף.  
מתאים במיוחד לחובבי הרפתקאות הפעולה  
ול-WIZ-ים הצעירים

קטלוג  
**ציפס**  
1993

**15**  
**שנה**  
**והתוכנה שלך**

קטלוג  
**ציפס**  
1993

### משחקים

גולף תלת ממדי	308
מטווחים	365
Battle Evil Fighter	500
Robomaze: The Dume	501
דיוק נוקם בחלל	542
קוסמו המטריף	543+544
סוכן חשאי	411
Wolfenstein 3-D	508-510
טירת הרוחות	493+494
קומנדר קין-4	489+490
קומנדר קין-1	311
מדמה טיסה	470
גיל הנועזת	480
מערות הקריסטל	464
גלקטיקה	549+550



### לומדות

מדריך דוס בעברית	466
השעון של ג'ו	371
בית הספר שך עמי	095
לימוד יפנית	097
לימוד איטלקית	098
לימוד ספרדית	306
הכנה לקולקולס	099
הדפסה עיוורת	103
School Mom	528
לימוד גיטרה	535
קריאה מהירה	417
הכרת העולם	089
דיגלי העולם	094
לימוד מורס	206
המדריך לגן	208
קיפולי נייר	209

## הזמן היום חנים את קטלוג התוכנות המלא

**לכבוד: אנשים ומחשבים, ת.ד. 11616, ת"א 61116, פקס 03-295144**

מחיר כל דיסקט - 15 ש"ח, יש להוסיף 7 ש"ח דמי משלוח  
אם מצויין יותר ממספר אחד ליד שם, יש לחשב לפי כמות דיסקטים.

האם מנוי על 32Bit \_\_\_\_\_ האם מנוי על "אנשים ומחשבים" \_\_\_\_\_

\* שילחו לי חנים את קטלוג התוכנות המלא.

\* שילחו לי את התוכנות הבאות \_\_\_\_\_

שם \_\_\_\_\_ חברה \_\_\_\_\_ תפקיד \_\_\_\_\_

כתובת \_\_\_\_\_ מיקוד \_\_\_\_\_

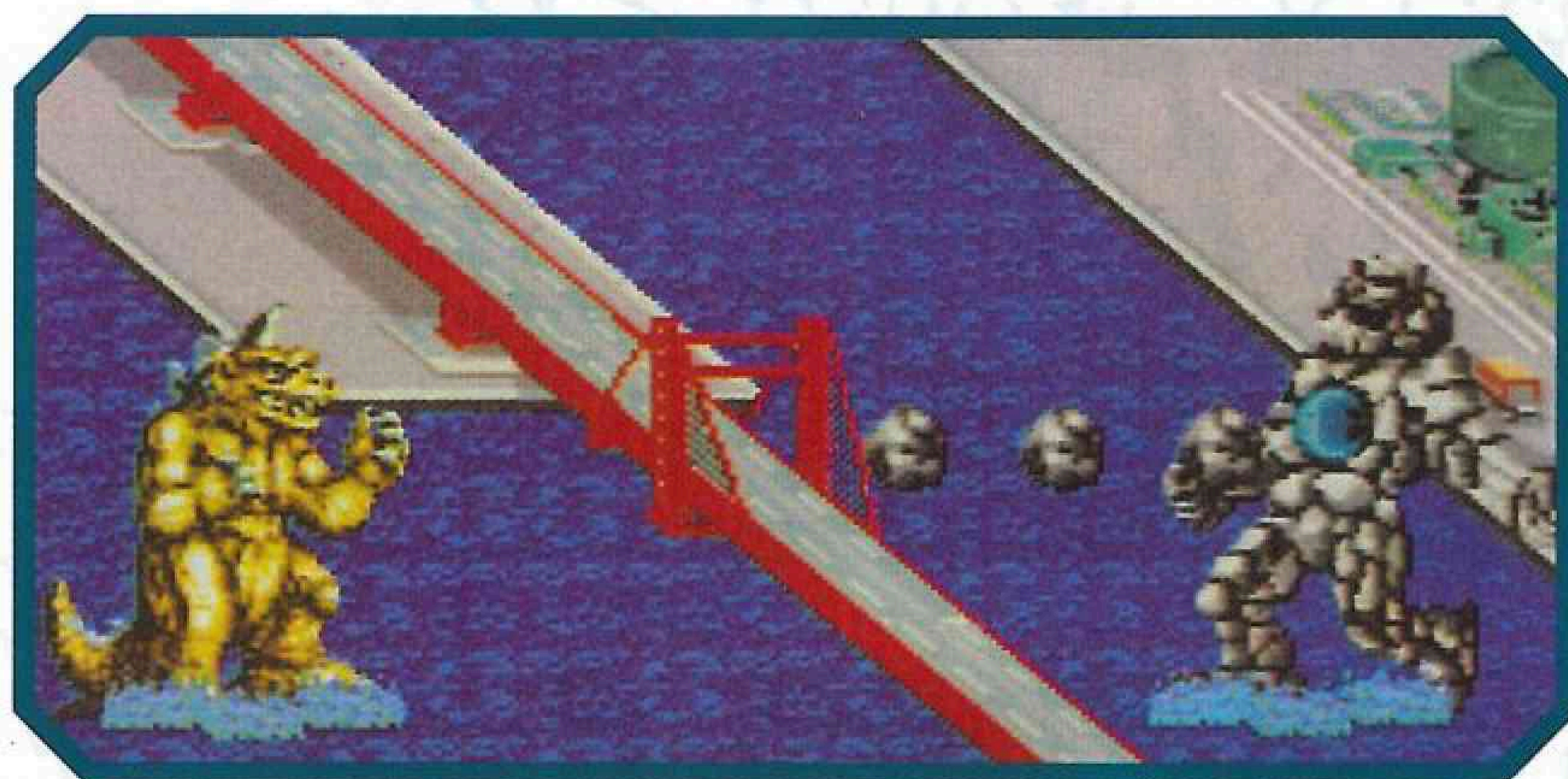
טלפון \_\_\_\_\_ פקס \_\_\_\_\_

מצ"ב צ"ק לפקודת אנשים ומחשבים ע"ס \_\_\_\_\_ ש"ח \_\_\_\_\_

כרטיס אשראי ויזה/דיינרס/ישראכארט מספר \_\_\_\_\_ תוקף \_\_\_\_\_

ת.ז. של בעל הכרטיס \_\_\_\_\_ חתימה \_\_\_\_\_





מהג'ויסטיק שלך. זהו איזור הזכרון הנמחק ברגע שאתה מכבה את המכשיר. ה-ROM הוא האזור בזכרון שאינו יכול להשתנות או להימחק. RAM נמדד בקילובייט, שהם אלפי בייטים של מידע. אם הנך מבולבל בין המונחים ביט ובייט, פשוט זכור ש-8 ביט מקבילים ל-1 בייט. לסופר נינטנדו יש 128K של DRAM שהוא RAM דינמי לקריאה וכתובה. ה-DRAM מתחלק לשני אזורים ניתנים לקריאה, בגודל 64K כל אחד, היכולים לבצע פעולות בשלוש מהירויות: איטית, בינונית ומהירה. אולם מתוך כל ה-RAM הפנוי, רק מחצית יכולה לפעול במהירות המלאה בכל זמן נתון. מסיבה זו ישנם משחקים המאטים בצורה מורגשת, לעיתים. בנוסף ל-128K DRAM מכיל ה-SNES 64K VRAM, שהוא זיכרון וידאו לקריאה וכתובה. ה-VRAM משרת את המעבד הגרפי ושולט בתמונה שאתה רואה על המסך.

בדומה ל-RAM, ה-ROM יכול לפעול בשלוש מהירויות שונות ומתפקד בדרך די דומה. זכור שזהו זכרון לקריאה בלבד, בינונית ומהירה. אולם מתוך כל ה-RAM הפנוי, רק מחצית יכולה לפעול במהירות המלאה בכל זמן נתון. מסיבה זו ישנם משחקים המאטים בצורה מורגשת, לעיתים. בנוסף ל-128K DRAM מכיל ה-SNES 64K VRAM, שהוא זיכרון וידאו לקריאה וכתובה. ה-VRAM משרת את המעבד הגרפי ושולט בתמונה שאתה רואה על המסך.

### גרפיקה

אחד החלקים המרשימים ביותר בסופר נינטנדו הוא המעבד הגרפי שלו, המאפשר הצגת מגוון של 32,768 צבעים, כאשר בין 16 ל-240 מהם יוצגו בו זמנית. זאת בהשוואה ל-512 הצבעים בהם מתפארים המתחרים. בנוסף, ה-64K VRAM מאפשרים רמת הפרדה (רזולוציה) טובה יותר. פירוש הדבר שתראו על המסך דמויות גדולות וברורות יותר. הטיירוניג'ים שביניכם אולי עוד לא יודעים שכל דמות המופיעה על המסך מורכבת מנקודות צבע, המכונות פיקסלים. ה-SNES יכול לבנות מסך מ-57,344 נקודות בכל ברגע אחד. אי אפשר להגיע על המסך כל נקודה באופן אישי, לכן הן מאוגדות בקבוצות של 8 נקודות על 8 נקודות, כלומר בייט אחד של מידע. ארבע רמות של קבוצות מונחות אחת על גבי השניה, כדי ליצור קבוצה המאפשרת בחירה בין 16 צבעים. עתה, כדי לבלבל יותר, נקודות או קבוצות מרכיבות את ה-"ספרייט", החלק הנע על המסך. הסופר נינטנדו יודע להציג ספרייטים בארבעה גדלים: 32X32, 16X16, 8X8 ו-64X64. דמויות גדולות מורכבות מכמה ספרייטים, המאוגדים יחדיו. ה-SNES אינו יכול להציג יותר מ-256 נקודות בספרייט, בכל רגע נתון. הצגת



המבצע את ההוראות הקבועות של התוכנה או המשחק. להבדיל מה-RAM, ה-ROM נמדד בדרך כלל בערכים של מגה ביטים או מיליון ביטים ולא קילו ביטים. כדי לחשב כמה קילובייטים זה, עליך לדעת שבמגהביט יש 1,048,576 ביטים, ובייט אחד שווה שמונה ביטים. נסה לחשב בעצמך!

ספרייטים רבים תעמים על המעבד ותגרום להבהובים המציקים, ששחקנים מנוסים מתעבים כל כך. הדבר קורה מפני שהספרייטים נופלים למעשה מהמסך.

אחד החידושים המעניינים ביותר ב-SNES הוא ה-"Mode 7". זוהי תכונת תכנות המאפשרת סיבוב גרפיקת הרקע ושינוי גודלה. אם נראה לך שגדלים או קטנים לגודל עיניך, זהו למעשה הרקע, הגורם לאשלייה אופטית משכנעת. מתכנתי נינטנדו אף מצאו דרך ליצור עומק ברקע על-ידי גלגול (SCROLL) שני רקעים או יותר, במהירות שונה.

### צפוף באוזן

המערכת שובת העין, אך שובה גם את האוזן... נינטנדו הכניסו למערכת ה-SNES מעבד צליל 16 ביט של חברת סוני וציידו אותה בשמונה ערוצי קול סטריאו. הצליל שאתה שומע מורכב למעשה מדגימות צליל, שהן כמעט צליל אמיתי. כיוון שצליל דגום דורש זיכרון רב ביותר, נכללה ב-SNES מערכת דגימה משתנה בין 48KHz-6. ככל שהדגימה מבוצעת בקצב גבוה יותר, הצליל נשמע אמיתי יותר. מחסנית משחק ממוצעת מספקת דגימה של 10-12KHz. זו הפעם הראשונה שמופיע דרגת עיבוד צליל מתקדמת כל כך במערכת 16 ביט.

למעלה מ-100 מחסניות משחק יצאו בחו"ל לסופר נינטנדו. בארץ תוכל למצוא רק חלק קטן מהמשחקים בצורה מסחרית (יותר מ-2 עותקים...) אך כמובן ככל שהדרישה תגבר כך יובאו יותר משחקים.

ואתם כבר התחלתם לשלוח אלי שאלות על ה-SNES!



## נינטנדו 16 ביט: מה הופך אותו לסופר?

המשמש כזכרון לזמן מוגבל, או לנתונים האמורים להשתנות בהתאם לפקודות

ועתה לסקופ של ד"ר WIZ: נינטנדו תהיה החברה הראשונה למשחקי 32 ביט. בקרוב יוכרו מתאם בצורת מחסנית, שיתחבר לתוך הסופר נינטנדו ועליו תחובר מחסנית המשחק. המתאם הזה מכיל בתוכו מעבד 32 ביט המיוצר במיוחד למטרה זו על ידי נינטנדו. מעבד זה ייקר את המשחק רק בכמה עשרות ש"ח! כמובן שלא יהיה צורך במתאם לכל משחק, אלא רק למחסניות עתירות הגרפיקה, הזקוקות לעיבוד מהיר לשם הפקת תנועה חלקה וטיפול בתמונות וידאו אמיתיות.

### משהו טכני

ייתכן שהסיבה היא המעבד המרכזי (CPU) של ה-SNES. זהו החלק המפעיל את המידע שהוא קורא ממחסנית המשחק שאתה מכניס למערכת, ומשחק, בהתאם להוראות שאתה מעביר לו בעזרת הג'ויסטיק. ה-CPU של ה-SNES הוסב מגירסה קודמת, שהופעלה במחשבי אפל 2GS. הוא פועל בתדר 3.58 MHz מה שאומר, בעברית פשוטה: יותר צבעים, צליל ברור יותר, יותר שלבים במשחק, כל זה במהירות גבוהה יותר מכל נינטנדו עד כה (ואל תשוו זאת למחשבי PC, הנמדדים אחרת).

כבכל משחק טלוויזיה, זכרון ה-SNES מחולק לשני חלקים: RAM, המשמש לקריאה וכתובה של נתונים ו-ROM, המשמש לקריאה בלבד. ה-RAM הוא האזור

### מאת ד"ר WIZ

בחודש יוני 1991 הוכרזה מערכת משחק טלוויזיה 16 ביט חדשה, העדכנית ביותר בעולם המשחקים האמריקאי (וביפן קודם לכן), המצטרפת ל-NEC Turbo Grafix 16 ולסגה ג'נסיס/מגה-דרייב - מערכת הסופר נינטנדו, או בשמה היפני, סופר פמיקום.

כמובן שמיד צצה השאלה: מה הופך מערכת אחת לטובה יותר מהאחרות? לכל אחת יתרונות וחסרונות מפני שכל מעבד מתפקד בצורה שונה מעט. יש להניח שהתשובה טמונה בטעם האישי של כל שחקן.

העפנו מבט בחבר החדש כדי לבחון מה טוב בו, ולהבין מה גרם לשחקנים לרכוש למעלה משני מיליון מערכות בארבעת החודשים הראשונים לקיומו.





## Knight Quest

בא לכם לצאת להרפתקה בזעיר אנפין, שכולה נמצאת בכף ידך? מדהים, מה שאפשר להכניס לגיים בוי בימינו. הסיפור הוא על סר ויל, שרוצה לראות מה יש בעולם, מעבר לפתח דלתו. הוא יוצא למסע הרפתקאות ומנסה למצוא לעצמו חפצים שונים, לפני שיגיע למסך הסיום. אך לפני שהוא יוצר לדרך, על ויל לבקר בחנות המכולת ולקנות לעצמו צידה וציוד. גורלו יוביל אותו (בעזרתך האדיבה) לעיר הבירה, לא לפני שייתקל במפלצות שונות בדרך. בעיר הוא יתבקש לבצע משימות שונות ולהביא חפצים אחרים, בדרכו למצוא מיהו, מהו ולמה הוא שם. כדאי לציין במיוחד את מפת אבאלוט (זה שם האזור בו גר סר ויל), המציגה בפירוט מקסים את העיר, ההר, העמק והטירה, שבכולם תבקר במסעותיך.

### הערכה

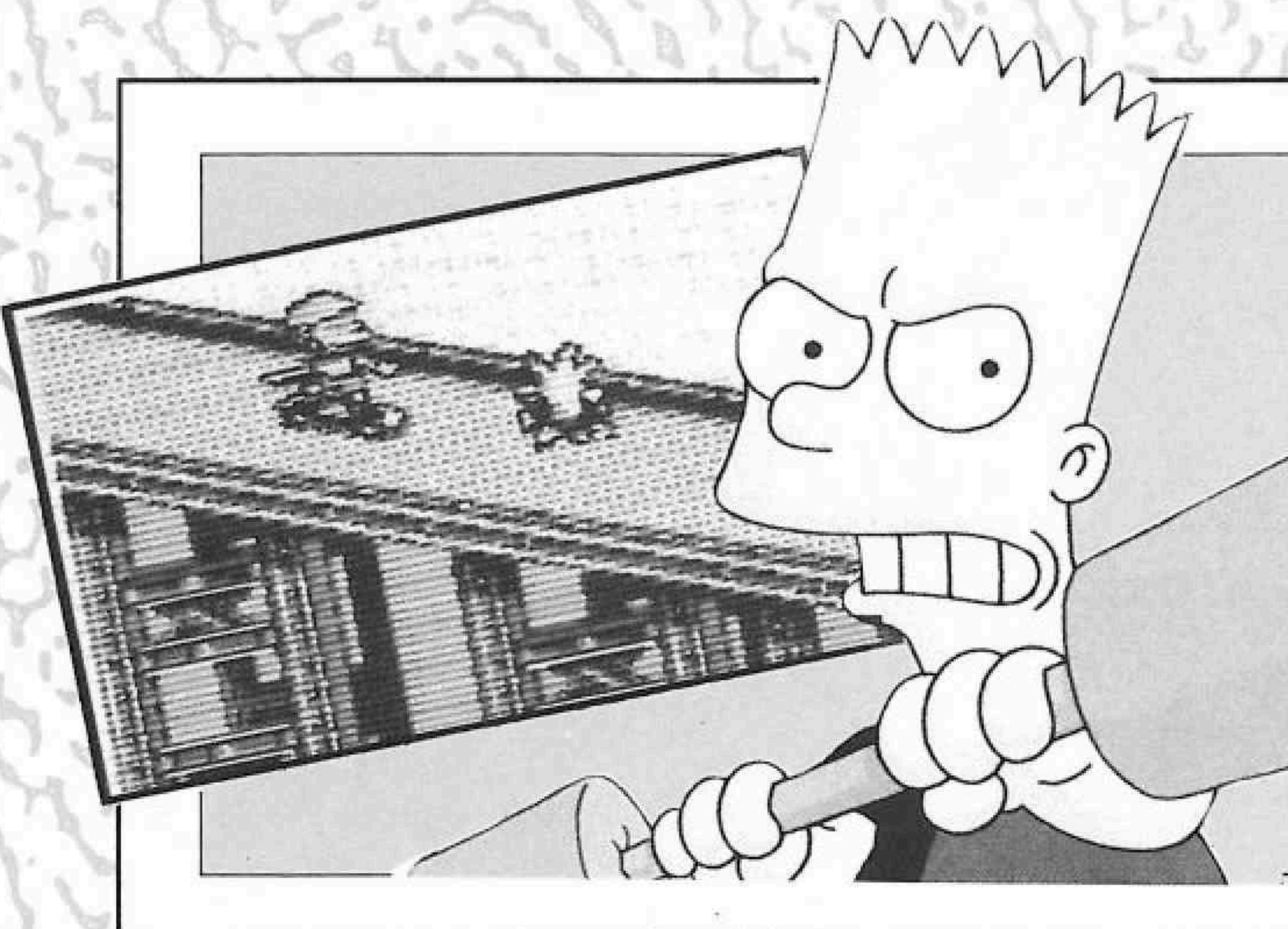
מומחים למשחקי הרפתקה ישתעממו, כי אין הרבה מקום לחשיבה בעולמו של ויל. יותר מהרפתקה, זוהי רשימת "קניות" שעליך לבצע, בנוסף "לך תביא לי אחד כזה". לא התלהבנו.

## Bart vs Juggernauts

בארט סימסון חוזר לגיים בוי בגדול, ונלחם כנגד הג'ורג'נאוטים, במשחק מכות סיפוס. קשה להגיד שהתלהבנו בצורה פראית מהרעיון, אבל הביצוע לא רע. הסיפור ייקח אותך לטיול בעיר הולדתו של בארט, מתחנת הכוח ועד מצבורי הרפש שהתחנה מפיקה. הקרבות ינוהלו על סקטבורד ועל הקרקע, על מגדלי הכוח ואפילו בחברת החשמל המקומית.

### הערכה

קשה להגיד שהסיפור מלהיב במיוחד, והגרפיקה היא - נה, זה בסך הכל גיים בוי. אפשר בהחלט ליהנות מהמשחק, אבל זה אינו משחק חובה.



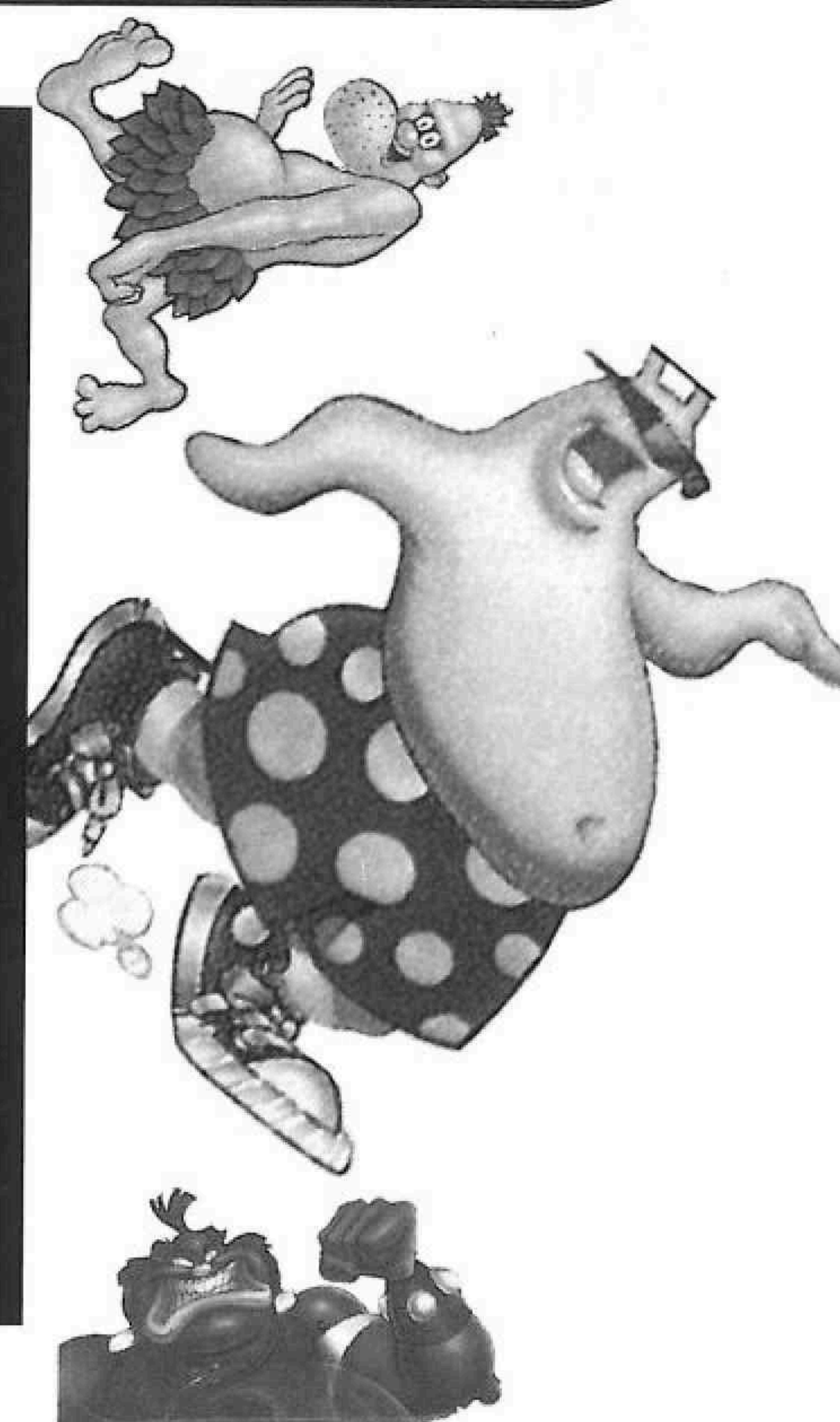
## הירחון למשחקי מחשב, מלויזיה, תפקידים ועוד



כל הטיפים - כל התשובות - כל המשחקים - כל התיאמונים - כל החדשות - כל הכיף כל הזמן מנויי WIZ מקבלים את הירחון לביתם, בדואר, ונהנים משורה של יתרונות וזכויות. עשה מנוי ל-WIZ ותינה גם אתה מהזכויות הבאות:

- ★ קבל חולצת WIZ מדליקה, שכולם ידעו שאתה WIZ!
- ★ קבל במתנה משחק PC בכל חודש מוגרלים בין כל המנויים 10 משחקי מחשב, מתנת באג גיימס!
- ★ אם פיספסת גיליון כלשהו, תהיה זכאי להנחות גדולות ברכישת גליונות העבר.
- ★ תוכל להצטרף ללוח המודעות האלקטרוני - ה-BBS!
- ★ בקרוב! כרטיס חבר למנויי WIZ.

אז למה אתה מחכה? עשה עוד היום מנוי ואל תסתכן בהחמצה אפילו של גיליון אחד!



### לכבוד WIZ מחלקת המנויים ת.ד. 1409 בני ברק

ברצוני לחתום על מנוי לירחון המשחקים WIZ (12 או 24 גליונות - הקף בעיגול), ולקבל משחק מחשב וחולצה וויזית במתנה.  
☐ אני מנוי חדש/ה ☐ אני מחדש/ת  
 שם פרטי ומשפחה \_\_\_\_\_  
 תאריך לידה \_\_\_\_\_  
 רחוב \_\_\_\_\_ מספר \_\_\_\_\_

עיר \_\_\_\_\_ מיקוד \_\_\_\_\_  
 טלפון \_\_\_\_\_  
 מבקש/ת להיות מנוי מגיליון WIZ מס' \_\_\_\_\_  
☐ מצורפת המחאה על סך -140 ש"ח במזומן עבור 12 גליונות.  
☐ מצורפת המחאה על סך 240 ש"ח במזומן עבור 24 גליונות..  
☐ הוראת חיוב בכרטיס אשראי: (הקף בעיגול) ויזה / ישראל כרטיס / דינרס  
 שם בעל הכרטיס \_\_\_\_\_

מספר ת.ז. \_\_\_\_\_  
 בתוקף עד \_\_\_\_\_  
 מספר כרטיס \_\_\_\_\_  
 חתימת בעל הכרטיס \_\_\_\_\_  
 • החיוב ב-4 תשלומים חודשיים של 35 ש"ח עבור 12 גליונות, סה"כ -140 ש"ח  
 • החיוב ב-4 תשלומים חודשיים של 60 ש"ח עבור 24 גליונות, סה"כ -240 ש"ח.  
 מבקש/ת לקבל חולצה וויזית במידה M \_ L \_



# קניקיה

דברך ימי





תיבות. באחת מהן יהיה כוכב שיוסיף לך פסילה.  
★ בארץ השלג תיפול. קח את כל התיבות. כשתגיע למטה יהיו לך שתי אפשרויות – ליפול עוד או לקפוץ וללכת. בחר לדדת. לך הציד ולא לפני שאתה הורג את הברווז הרע. יש שם M – קח אותו וכשתעבור את הנטיפים, קפוץ למעלה (הכי שאפשר) ותחסל את הפושע.  
★ עלה על הקרח וב-A-B תן כמה מכות לקרח והברווז יצא. בתמורה הוא ייתן לך כוכב שיוסיף לך עוד פסילה.

## ספרים

רני שחם מהרצליה שלח לנו את הטיפים הראשונים בנושאי ספרי-משחק. מוכנים, למקומות, טיפ!

## שבעת הנחשים (ספר 3)

★ כדי לנצח את נחש הזמן עליך לעיין היטב במגילה שמסרו לך השדונים (אם כי ייתכן שקיבלת אותה ממקור אחר.  
★ הבט היטב בכותרת המגילה – שם מסתתר הפיתרון!

## כתר המלכים (ספר 4)

★ כדי לעבור את דלתות ת'רוגן עליך למצוא תחילה סיסמה. אותה תשיג מוואליניה: איש שמן שלצידוה יגואר מסוכן.  
★ אל תציע לו זהב. הילחם ביגואר שלו אך אל תהרגו (אל אם כן אתה שונא יגוארים של אנשים נוכלים). הוא ייתן לך סיסמה אך עליך לאיים עליו – רק אז הוא ייתן לך את הסיסמה האמיתית. כלומר, דרוש הוכחה לאמיתות הסיסמה.  
★ יש קטע אדיר, שבו תפגוש את רב המכשפים בכבודו ובעצמו. רמז – זה לא יהיה במאמפאנג!!!  
ואגב, רני טוען שזהו הפרק המרתק ביותר בסדרה...

הראשון יש פסל על התקרה שיוצא ממנו יצור. הישאר במרחק מה מן הפסל והרוג כל יצור שיוצא. כדאי להישאר עד שיהיו בידך שלושה כוכבים ופטיש.

## כדורגל – סופר קיק – אוף

★ אם תעמוד קצת לפני הקשת שברחבת ה-16 ותלחץ על 2, הכדור יהיה קשתי לעבר השער. רוצך ישר קדימה וברגע שאתה מגיע לכדור, לחץ על 1 ויהיה לך שער.  
★ בבעיטות עונשין (לא פנדלים), לחץ על הכיוון הנגדי לכיוון השער. אם אתה עומד ישר לפני השער, לחץ ישר אחורה. הכדור יעבור את החומה וגם יהיה חזק.

## GAME BOY™

ניר כרמון משחק בגיים בוי כמו גדול. כל הכבוד על הטיפים הרהוטים:

## World Cup

★ הגע לגמר עם הקודים הבאים:  
איטליה – 01633  
אנגליה – 01645  
הולנד – 10641  
ארה"ב – 01631  
ברזיל – 01651

## Duck Tales

★ באמאזונס, בסירה, קח את כל הפרסים וחזור להתחלה. הרוג את העכבר עם החיצים, עלה על הבליטה, קפוץ לתקרה ימינה ומשם לתקרה השמאלית. קפוץ כל הזמן למעלה ותגיע לשליט.  
★ בטרנדילבניה, כשתגיע לדלת הראשונה, קפוץ לצד בלי הדלתות ובעזרת B חץ ימינה, הוצא לאבירים את הראשים. מחלק מהראשים יורדות תיבות. בשאר נופלים עליך הראשים ומורידים לך כוח – היוזר. כשתגיע לחדר עם הרבה ראשים, לך לדלת, קפוץ עליה, לך שמאלה ותמצא

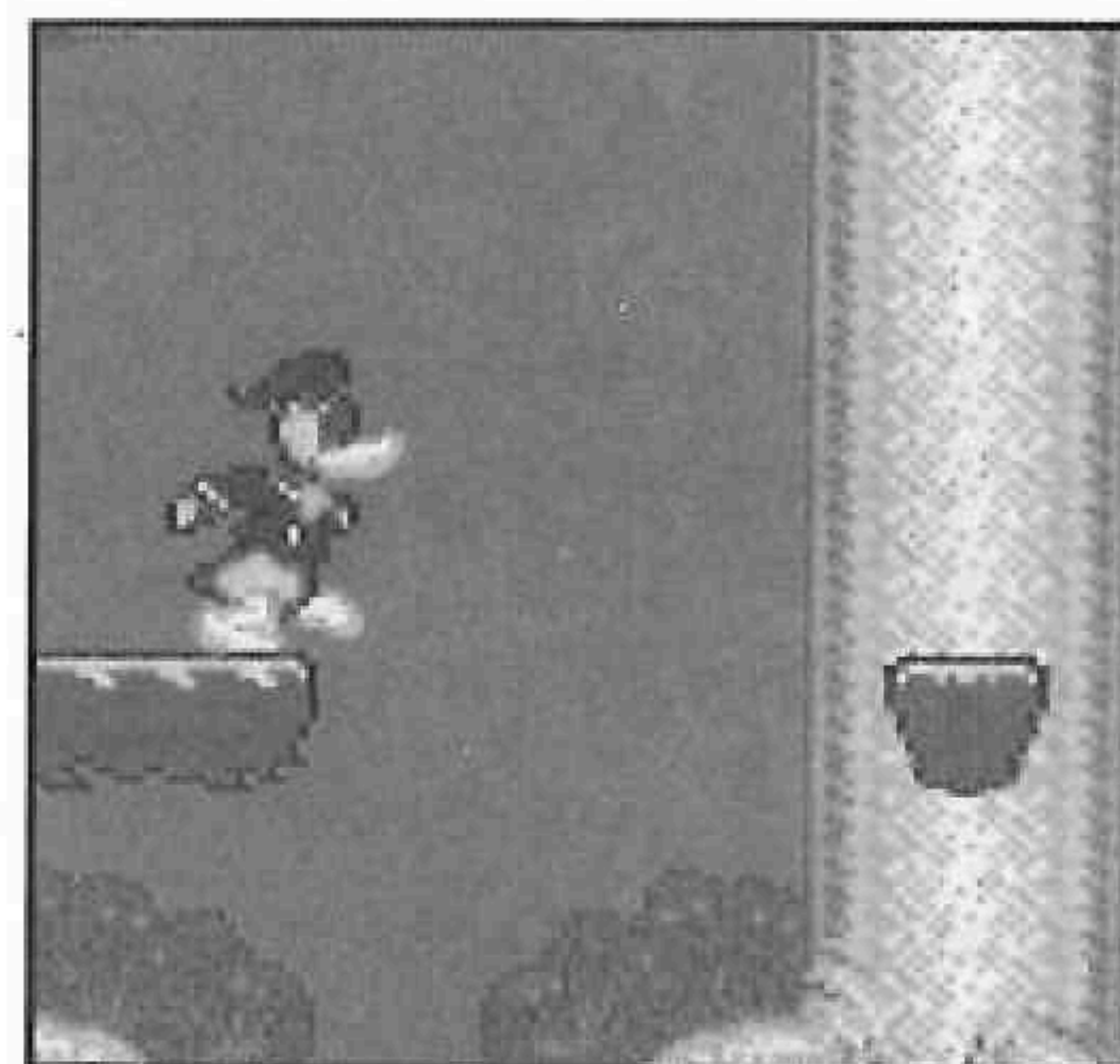
## גיים גיר

מתן פורה מרעננה תפס את הגיים גיר ולא הרפה ממנו עד לרגע בו אסף טיפים פראיים עבורנו

## סוניק

★ בכל חלק שלישי של כל עולם (החלק שבו אתה פוגש את רובוטניק) יש פסילה מוסתרת. לרוב היא נמצאת במקומות שנדמה לך שתיפסל בהם.  
★ בחלק של הבוס במסך הגשר, לך אחורה ותגלה פסילה.  
★ כדי למצוא את היהלום השישי: כשאתה יורד בשרשרת הארוכה, עמוד על הרצפה וקפוץ ימינה ולחץ למטה.  
★ את היצורים שנראים כמו כדור מהלך (בשליבים 5-6) אי אפשר להרוג. צריך להתקרב אליהם, לראות שהם מהבהבים, לברוח קצת אחורה ואז תראה שהם מתפוצצים. צריך רק להתחמק מחלקיהם השבורים.  
★ במסך המים: קח כל בועה שאתה רואה, אפילו אם יש לך אוויר! אגב, הבועות הגדולות נותנות לך אוויר וכך אתה לא נחנק.

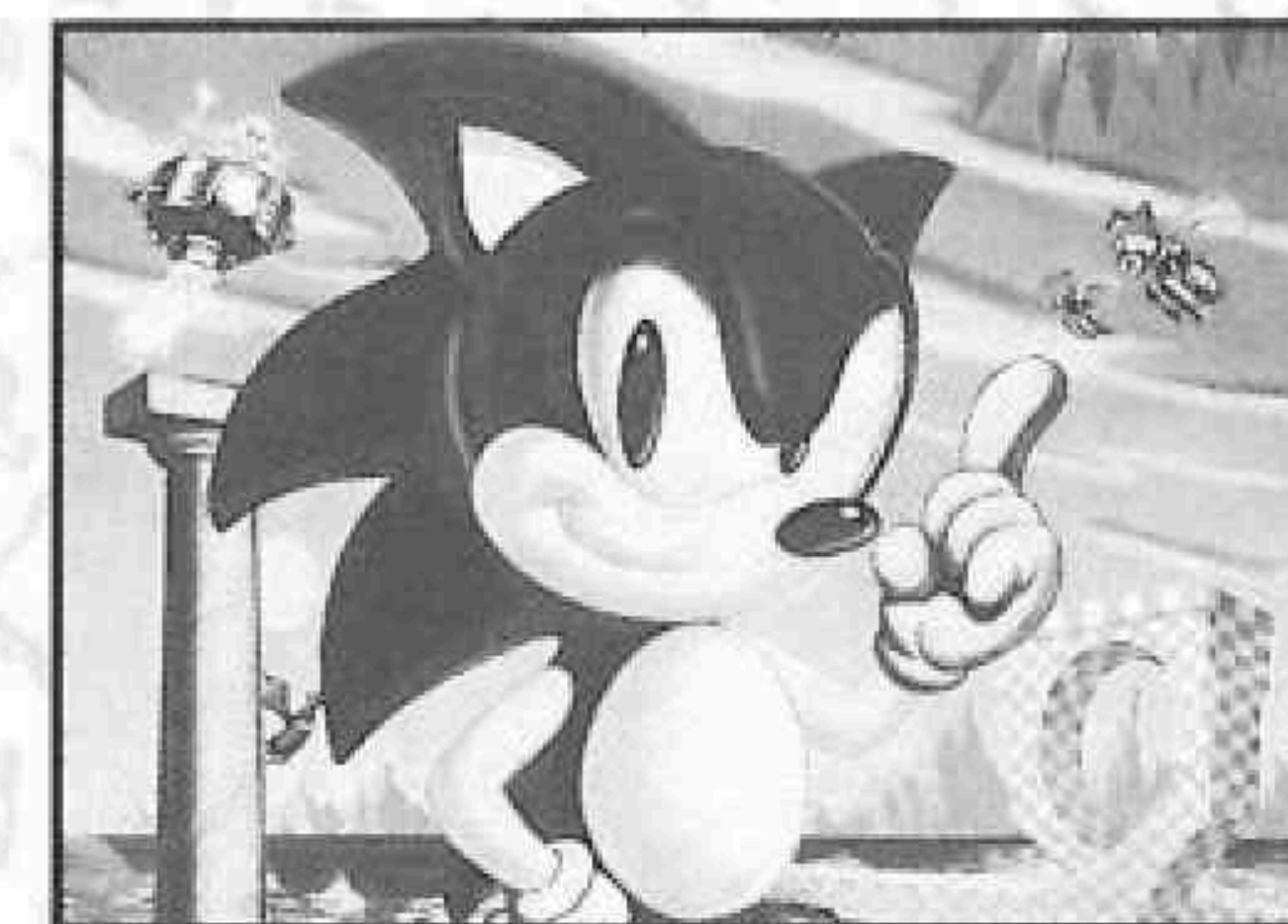
## דונלד דאק



★ כשיגמרו לך הפסילות תופיע שאלה: להמשיך, כן או לא. שים לב שאתה נופל בהתחלה מלמעלה ונוחת. כשאתה מתחיל ליפול, לחץ על כפתור 1 וקבל המשך ואינסוף פסילות.  
★ עדיף להשתמש כל הזמן בפטיש, הוא יותר חזק ויעיל.  
★ במסך שבו אתה מציל את האחייך האדום יואי, לאחר שתיכנס בפתח

מספר רז נוימן מרחובות

## SONIC



★ השינה המרכזי.  
★ את המשרת תציל על ידי צלצול בפעמון בספרייה.  
★ את פגסלי (הילד) תציל על ידי שימוש בענן הכיוון, הביצה הכחולה והעצם.  
★ כדי לקבל את המפתח לבית, קפוץ על השלד בקבר שלוש פעמים.  
★ כדי לקבל את המפתח לעליית הגג, הבא את הבת לתנור.  
★ כדי לקבל את המפתח לעץ, לך לחדרה של הבת.  
★ אם תמצא מיליון דולר תוכל להיכנס לכספת כך: לך לספרייה, צלצל בפעמון, תן למשרת את התווים הסמאליים. כאשר תתחלף המוסיקה תיפתח דלת סתרים. לך עד לשרשרת האחרונה משמאל וקפוץ. תגיע לנהר סודי ואחריי לכספת. כדי לפתוח אותה, השתמש בפגסלי.  
★ ולבסוף שאלה: הצילו כיצד מצילים את האמא, מורטישה?  
WIZ אנונימי תרם לנו את הטיפים הבאים:

## MICHAEL JACKSON



★ ברמה 2-3, עשה קסם ריקוד על הכלבים ואחר כך עשה מיד קסם נוסף, ואז הכובע יפגע בכלב הלבן ותעבור שלב.  
★ בבית הקברות אפשר להיתלות על האבנים כשמטפסים עליהם, עם למעלה וקפיצה, ואז לבחור את הכיוון הרצוי לקפיצה ואז לקפוץ.

## BATMAN

★ כדי שלוח קרס טיפוס יש ללחוץ על למעלה ו-C, ובלי לעזוב את למעלה עושים קפיצה.

## SEGA

דניאל מור מתל אביב בדק את

## רוחות רפאים

★ קחו שיקויים, ושש רוחות, לחצו רוח ואז הרוחות ימותו.  
★ היכנס למרובעים, הם יעבירו אותך מסכים.

אלדד קרון מרמת השרון מציע טיפים למשחק הכי לוהט בארץ

## סוניק

★ כדי לקחת את היהלום השני: כשהגשר נופל צריך לחכות עד שהוא יהיה בגובה של היהלום ואז לקפוץ עליו.  
★ אם קופצים במשקולת המקפיצה קופצים שלוש פעמים, בפעם השלישית צריך ללכת הצידה בקפיצה ושם למעלה יש תיבה עם פסילה.

## מגה דרייב

אלדד קרון מרמת השרון (שמשחק גם בסגה רגיל – ראו לעיל) בודק גם משחקי מגה דרייב!

## חיות טרף

★ הורגים את השליט הראשון על ידי זריקת כדורי האש עליו. כשהוא זורק אבנים צריך להשתמש בחץ כדי לא להיפגע.

## Toe jam and Earl

★ יש קומה אפס! מגיעים אליה עם נעלי הרקטות או עם הכנפיים. איך עושים זאת? ססים מעל הים עד לבערך הפינה השמאלית התחתונה. יש שם חור באמצע. נופלים ויש את קומה 0. אין בה סכנות אלא רק בוגוס.

## Nintendo

אלי גזית מנתניה מספר על

## משפחת אדמס



★ את הבת תמצא במקרר.  
★ את הסבתא תמצא בתנור.  
★ את THING (היד) תמצא בחדר



# SEGA

## משחק הטלויזיה המוביל בעולם



**עכשיו - 299 ש"ח**  
 במקום 399 ש"ח  
**Built in Alex Kid משחק כולל**



**חדש!**  
**מתאם קלטות**  
 מסגה Master System  
 לסגה Game Gear

**SEGA**  
 מערכת  
 משחקי  
 טלוויזיה  
 המקורית  
 שילדים  
 אוהבים

יבואן ומשווק: באג מחשבים בע"מ כנרת 13 בני-ברק טל: 03-5794711  
 להשיג ברשת חנויות באג ובחנויות המחשבים, צעצועים והאלקטרוניקה המובחרות



סופר

נינטנדו

סופר

נינטנדו

Street Fighter II



**מי במתחרים?**

תוכל להיכנס לעורו של כל אחד מהטיפוסים הבאים, אם תעזו...  
 ראיו - קרטקה עם ראש מוטרף  
 קן - עוד קרטקה, עם שיער פאנקיסטי  
 צ'ון לי - אלופת על בקונג פו  
 הונדה - מתאבק סומו עם עודף משקל  
 בלנקה - מוטנט מברזיל, עם עוד ירקרק  
 זנגליף - מתאבק רוסינה רב כובד  
 גייל - טיפוס עם קשיי גידול שיער  
 דהאלס - יוגי עם כישרון מתיחה מדהים



**הכי הכי הכי בתחום הקרטה והמכות. עוד לא היה ולא נברא משחק יותר טוב! גרפיקה וצליל ופעולה מתקרבים לגירסת משחקי המכונה המקצועניים**

חיכינו שנים למצוא משחק כזה. קרטה מקצועי שלא צריך לעמוד לידו, משחק מדהים שאין צורך לשלשל אסימון לתוכו. ועכשיו, הנה זה בא. אמנם רק בעלי הסופר גינטנדו יוכלו ליהנות מ-Street Fighter II... אבל זה כמעט מצדיק את קניית המכשיר.



בתחילת המשחק עליך לבחור את הגיבור שתפעיל במשחק ואת הרמה בה תתחיל - ואז להכות. אפשר לבחור כל אחד מבין רשימה מדהימה של לוחמים נוראים. ואז מתעורר המשחק לתחייה - כל ה-16MB שבו, ומתחיל להרביץ בחזרה. או לצרוח, או לקלל (קצת בדגימות הקול שגלגחו לשם כך.

אבל לא נוסף לדבר על כך - אנחנו חוזרים לסופר גינטנדו, לראות אם הונדה יכול להביס את זנגליף הפעם. אולי.







# הפינה של ד"ר WIZ

אור קובץ מראשון לציון רוצה לדעת "מדוע הפסקתם את פינת WIZ החדשה?"

מטרת הפינה, אור, היא להוסיף עוד עמוד מעניין למגזין. הבעיה שלנו היתה שהתקשנו למצוא WIZ-ים שאפשר לכתוב עליהם עמוד שלם ומעניין. בדקנו את הכתבות על WIZ-י החדש וגילינו שבדרך כלל אין לנו מה לומר מעבר למספר המשחקים שאסף ה-WIZ והקוסטים שהוא גמר. אז החלטנו לחלק את הפרסים והצופרים והפרסום בין הרבה WIZ-ים, במקום ל-WIZ יחיד. כך קרה שהקצנו לקוראים עמוד מכתבים (עמוד 43 בגיליון זה) והוספנו פרסים, המחולקים מידי פעם בין הקוראים. אבל אם יתגלה במקרה WIZ מעניין, שאפשר לכתוב עליו מידע שיעניין אחרים - אנחנו מבטיחים לכתוב עליו כתבה מלאה ואפילו לצייר אותו בפרסים.

יואב גלאי מירושלים חווה על בשרו חוויה עצובה. "כתוב בחוברות של משחקי מחשב שאפשר לקנות את חוברת התשובות בחנות. ובכן, למרות שזה גזל ממני כסף רב, קניתי את ה-Hintbook והוא רק עונה לי על 30 או אולי 20 אחוז מהשאלות במשחק, למרות שרציתי פיתרון מלא וגם אמרו לי שהספר מכיל פיתרון כזה. האם זהו ספר התשובות הנכון?"

אוי, יואב-יואב מסכן! לבי-לבי לך.

באמת אפשר לקנות חוברת תשובות, אבל חוברת כזו שורפת את המשחק. מה הכיף בלשחק במשחק מחשבה, כאשר מישוהו אחר חשב עבורך? יכול להיות שבאמת מצאת ספר תשובות לא נכון, אבל מכיוון שלא ציינת את שם המשחק, לא אוכל להמליץ לך על הספר הנכון. אגב, מדוע קנית ספר שגזל ממך כסף רב?

אבל אשמח להציע לך עזרה מסוימת בתחום הפתרונות למשחקי מחשב: קח גלויה וכתוב עליה "הצילו! אני צריך עזרה במשחק \_\_\_\_\_ בשלב \_\_\_\_\_". הוסף את שמך, כתובתך ומספר הטלפון שלך, סמן את הכתובת "WIZ, ת.ד. 1409, בני ברק", הדבק בול בפינה הימנית העליונה, והכנס את הגלויה לתוך תיבת דואר אדומה. אתה מכיר את הפטנט, כי הרי כבר שלחת את השאלה שלך אלי. בקשת העזרה תופיע בלוח המודעות של WIZ, בפינת "הצילו" והמוני WIZ-ים יתקשרו או יכתבו אליך על הפיתרון. כך גם תקבל עזרה רק על השלב בו אתה תקוע, במקום על כל השלבים השונים במשחק. כלומר, תוכל לשחק, אבל כבר לא תהיה תקוע. מה דעתך, כדאי?

דני בכר מבתי ים הלך לפני מספר ימים לחנות באג, לקנות לינקס. "המוכר אמר לי שאין לינקס למכירה. איפה אני יכול לקנות את הלינקס? כמה הוא עולה?"

הלינקס, משחק המחשב הנישא של

אטארי, באמת כבר לא נמכר ברשת באג. למעשה, הוא לא היה להיט גדול כל כך גם ביתר העולם. אמנם הוא זול, קל, נחמד ויפה - אבל לא יצאו לו משחקים מספקים כדי להצדיק את קיומו. מסיבה זו הוא נמצא בתהליך מהיר של גסיסה. כתבה מפורטת על הלינקס הופיעה בירחון WIZ (גיליון 19 או 20, בערך). לגבי רכישת המכשיר בישראל, איני מכיר מקום שמוכר אותו. חברת באג, בכל מקרה, כבר לא מוכרת לינקסים.

מצד שני, אם כוונתך אינה למשחק הנישא אלא לחתול בעל האוזניים המצויצות (ושגם לו קוראים לינקס), אני ממליץ שתבדוק בפארק הספארי ברמת גן, שם תוכל למצוא לינקס אחד או שניים. לא למכירה, אבל כדאי לבקר אותו...

רוני איצקוביץ מחדרה שואל מדוע חלק מהדפים בחוברת WIZ צבעוניים וחלק מודפס רק בשחור-לבן. "לפי דעתי יהיה יותר נוח אם כל הדפים יהיו צבעוניים - בייחוד הטיפים!"

בכל גיליון של WIZ ישנם 48 עמודים. אני יודע, כי ספרתי אותם במדויק. חצי מהדפים צבעוני והחצי השני נטול צבע. מכיוון שעלות הדפסת דפי צבע גבוהה בהרבה מעלות הדפסת דפים בשחור-לבן, כנראה שהמחבר לא ישתנה בזמן הקרוב. אבל מה בדיוק קורה בין עמודי WIZ? השער צבעוני, שני העמודים שבאים אחריו

מודפסים בשחור-לבן, שני הבאים בצבע וכך לסירוגין עד הכריכה האחורית. עמודי הטיפים הם באמת תמיד בשחור-לבן, אבל מדי פעם תמצא כתבות טיפים מצולמות, כמו זו על נקמת הקילארטי בחודש שעבר. המערכת משתדלת למקם את הכתבות שעיקרן מלים והתמונות חיוניות להן פחות בעמודי שחור לבן. מורגן לה פיי, למשל, ואני, עונים על שאלות בלי צבע. כתבות על משחקים חדשים הן בדרך כלל בצבע. מודעות? טוב, גם הן צריכות להיות בצבע. מה שבטוח, בכל מקרה, הוא שהפוסטר תמיד היה ותמיד יהיה בצבע.

רונימן מרחובות רוצה לדעת היכן ניתן לקנות אביזרים למגה דרייב ומהו הסופר-מג'יק-דרייב. בנוסף, "כמה עולה תוספת תקליטור למגה-דרייב והיכן ניתן להשיגו? ובבקשה, הוסיפו בעיתון חומר על מגה דרייב וטיפים למשחקים!"

אז ככה: ניתן לקנות קלטות למגה-דרייב בכל מיני חנויות משחקים, וגם ברשת באג. אביזרים אחרים, כמו גם מכשירי מגה דרייב עם תעודת אחריות, אפשר לקנות רק ברשת באג. תקליטורים אפשר לקנות מחוץ לגבולות ארצנו, בינתיים, וסופר מג'יק דרייב בכלל לא קשור לנושא. לפי השם המקורי אני מניח שזהו אחד מארבעים סוגי המכשירים תואמי הנינטנדו שהובאו לישראל באחרונה, וכונה בשמות כדוגמת זה.

תוכל למצוא טיפים למשחקי מגה דרייב בעמודים 26-27, וכתבה על משחקים למכשיר בעמוד 32. עוד על המגה דרייב - בחודש הבא.

עידו המר, מכותבנו הנמרץ, עלה על בעיה רצינית ביותר ב-BBS. "אתם כל כך מתנגדים להעתקות. אז למה ב-BBS יש משחקים ותוכנות פרוצים?"

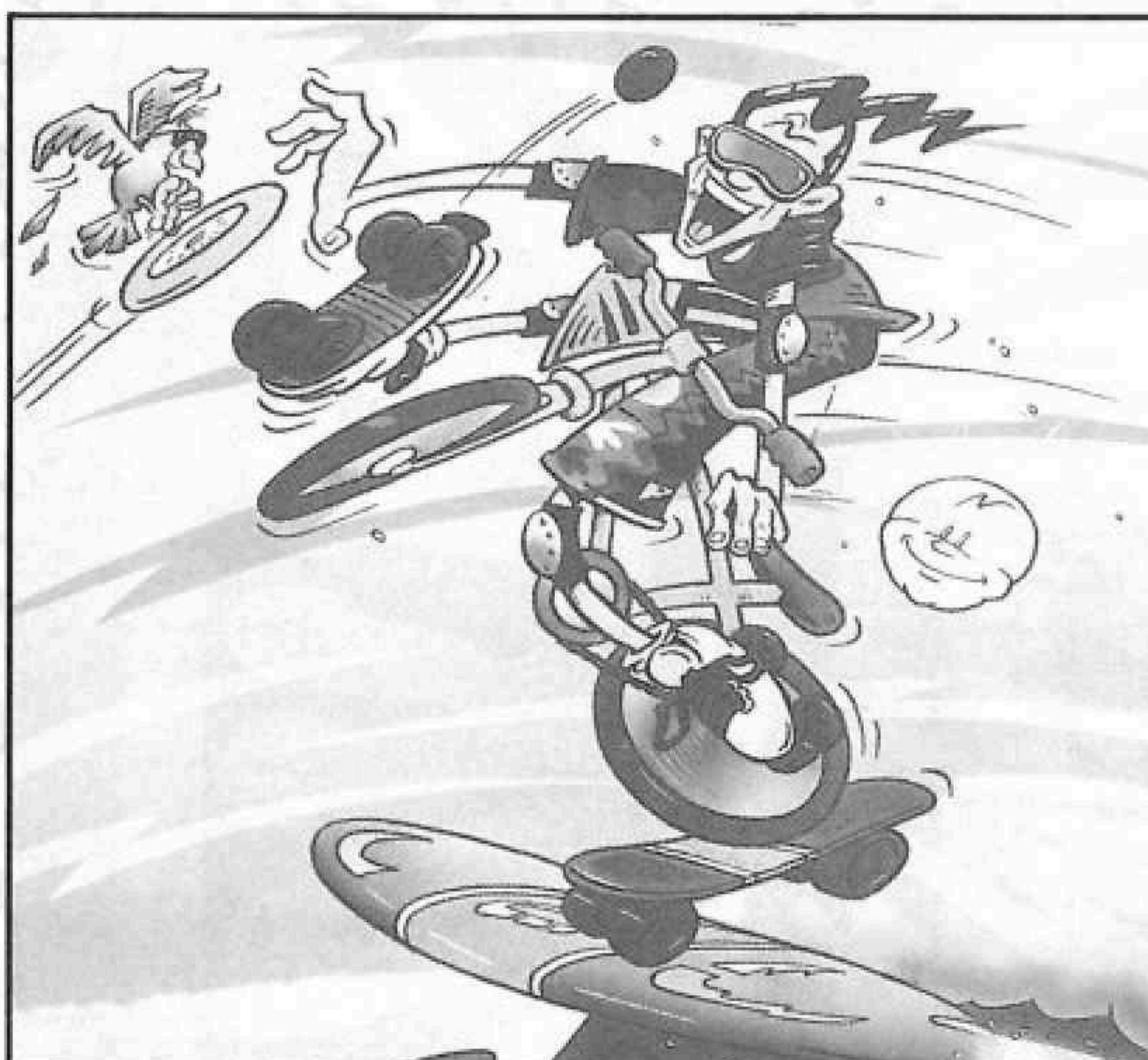
תודה על שהסבת תשומת ליבנו לעניין, עידו. אכן נתגלתה תוכנה פרוצה אחת בין עשרות הקבצים שעל ה-BBS וניר, המפעיל המיומן של ה-BBS, הוריד אותה מיד מבין התוכנות הכשרות ושבע שיבדוק בעיון רב יותר את כל התוכנות המגיעות אלינו. תודה על הערות והירות מפני פיראטים!

גיל פנסטר מהרצליה קנה את המשחק פרשי רוח. "המשחק וחוברת ההפעלה המקוריים כתובים בצרפתית ואני לא מבין אותם! לא קניתי את

המשחק בחנות מחשבים ואני לא יודע אם אוכל להחליף אותו לגירסה אנגלית. מה לעשות?"

אם תוכל לגשת לחנות בה רכשת את המשחק, כדאי מאוד שתעשה זאת ושתסביר את הבעיה, ייתכן שהמוכר יוכל להסביר לך כיצד משחקים. מצד שני, ייתכן שקנית את המשחק מחוץ לגבולות ארצנו. הממ... בוודאי תמצא על-האריזה את כתובת החברה המייצרת את המשחק. נסה לשגר אליה מכתב ולבקש חוברת אנגלית. ובינתיים, אולי תנסה למצוא דובר צרפתי כלשהו, שיתרגם עבורך את הטקסטים הבעייתיים?

יוסי ממזן מבאר שבע הוא שה"מ מיומן, בעל ניסיון של שנתיים וחצי. "יש ברשותי מפלצות רבות שהמצאתי



וברצוני לשאול לאיזו הוצאת ספרים עלי לפנות כדי לפרסם אותן. וגם, היכן אפשר לפרסם הרפתקאות שאני הכנתי?"

עליך לפנות לנציגי T.S.R בישראל, חברת מיצוב. כמו-כן אתה יכול לשלוח הרפתקאות למערכת וויי, הנבחרת תעיין ותחליט אם לפרסמן.

שחר אלדד מבתי ים תקוע בבעיה מוסרית סבוכה. "אם אסור להעתיק משחקים, אז איפה אפשר למצוא משחקים ישנים, כמו למשל קומנדר קיין?"

כל הכבוד על המחשבה שאתה מקדיש לשאלות מוסריות כאלה, שחר. לצערי, אין לי פיתרון קל לבעיה. הסיבה לכך היא שפשט אי אפשר להשיג משחקים ישנים בארץ. אם המשחק אינו נמצא בחנויות

מחשבים אחדות, נסה אולי למצוא את שם החברה וכתובתה ולרכוש את המשחק בדואר, מחו"ל.

צחי בראונשטיין מחיפה רוצה לדעת אם אפשר למצוא את המשחק סוניק במחשב תואם IBM. לא.

אלדד קרון מרמת השרון שאל: "האם משחקים של מגה דרייב מארה"ב יפעלו בגירסה של הארץ?"

קלטות של משחקי מגה דרייב מארה"ב שיוצרו לאחרונה לא יפעלו במכשיר שנרכש בישראל. קלטות שיוצרו לפני חודשים מספר דווקא כן יפעלו. למעשה, הקלטות החדשות ביותר שיוצרו בארה"ב לא יפעלו ביפן, ולהפך. משום כך, הכי כדאי לקנות קלטות באותה הארץ בה נרכש המגה דרייב עצמו. בתמונה תוכל לראות מה קורה כשמפעילים קלטת שאינה מתאימה למכשיר מגה דרייב שברשותך.

ליעד אורן מתל אביב שואל "האם המשחק Street Fighter II הגיע לארץ לא רק בסופר נינטנדו אלא גם לנינטנדו?"

ליעד, תוכל למצוא את Street Fighter II בשתי גרסאות: לסופר נינטנדו ול-PC.

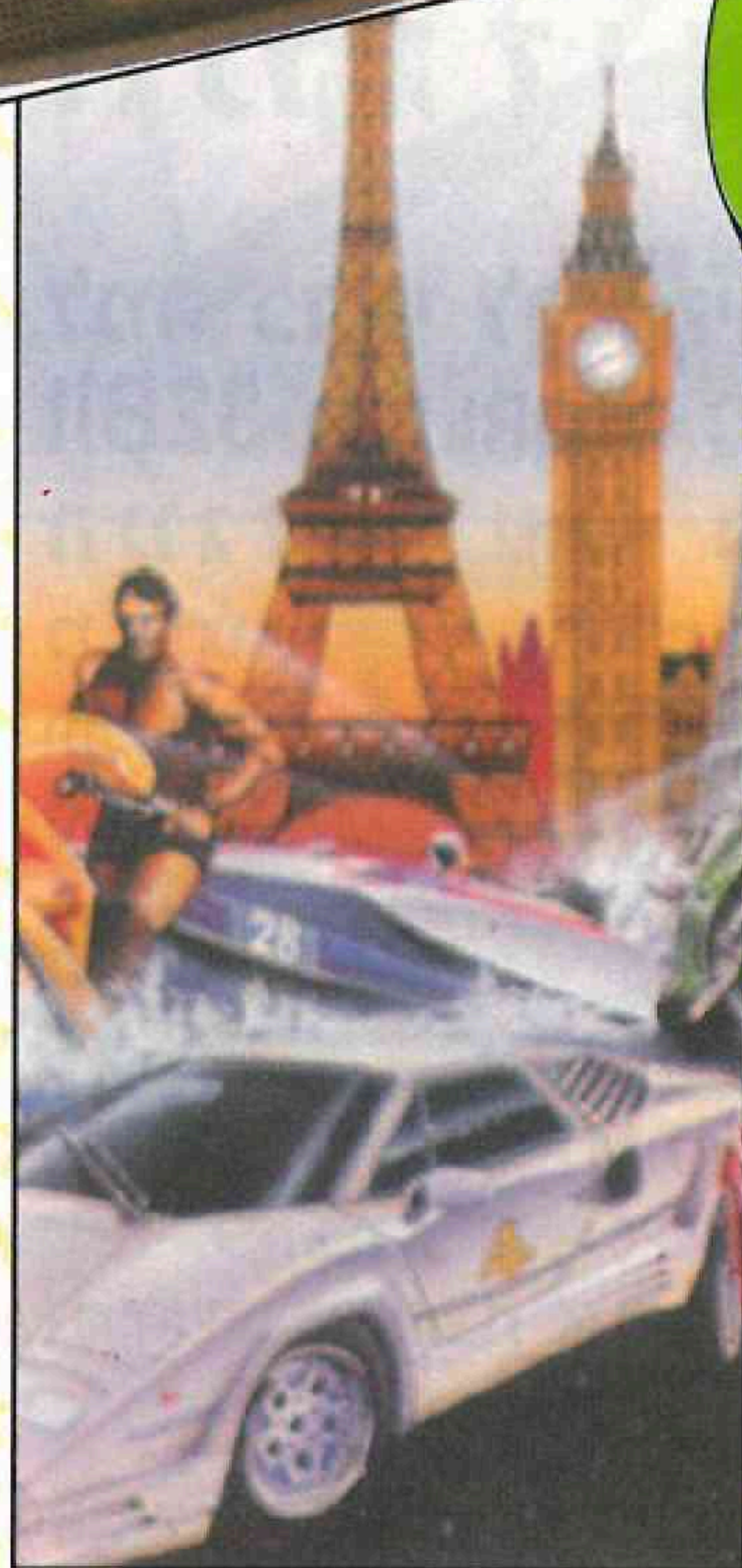
טל פשצ'יק מכרמיאל תפס הרבה תשומת לב בצרפו למכתבו דינוזאור קטן, מקיפולי נייר. הטריצרטופס הכתום היה רק כ-15 אחוז ממשקלו של המכתב. ביתר המכתב היו שאלות, מודעות וטיפים. אז לגבי השאלות, "האם זה נכון שאפשר לגבות את כל הכונן הקשיח על דיסקט אחד, בצורה מכווצת, ארוזה ורחושה? אם כן, כיצד?"

התשובה תלויה כמובן בנפח האחסון של התקליטון ושל הכונן הקשיח. תוכניות דחיסה מצליחות בדרך כלל להפוך כל מגהבייט לחצי מגהבייט. התקליטון הגדול ביותר שנמצא בשימוש נפוץ במחשבים PC הוא בנפח של 1.44 MB. הכונן הקשיח הקטן ביותר שזכור לי היה בנפח של 5MB - כך שדחיסה רגילה לא תצליח לדחוס את כל תוכנו לתקליטון. מצד שני, קיים בעולם (אך עוד לא נפוץ בישראל) תקליטון בנפח האחסון המדהים של 2.88 MB. מצד שני, מחשבים הכוללים כונני תקליטונים כאלה נוטים לשכון לצד כוננים קשיחים בנפח של 80 MB או 130 MB, אז עשה את החשבון בעצמך.





## OUTRUN EUROPA



בכבישים מלאי פורעים. גם המשטרה אינה מאושרת מפעילותך. אתה בעצם עובר על החוק, ונוהג במהירות מופרזת! אין שום ניידת שתוכל לתפוס אותך, כיום. זהו משחק מירוצי ופעולה בשלושה מימדים, בקצב שלא מן העולם הזה – ובטח לא מהיבשת שלנו!

רוצים לחסוך טיול לאירופה? OutRun Europa הוא המשחק בשבילכם. במקום לכלות את ממונכם על כרטיסי טיסה תוכלו ליהנות ממירוצים פראיים בכבישי אירופה. הנוף תואם-מציאות והפעולה – לא מפסיקה לרגע אחד! אבל אתה לא לבד בכבישים – עליך לרדוף אחרי גנבים



## AERIAL ASSAULT



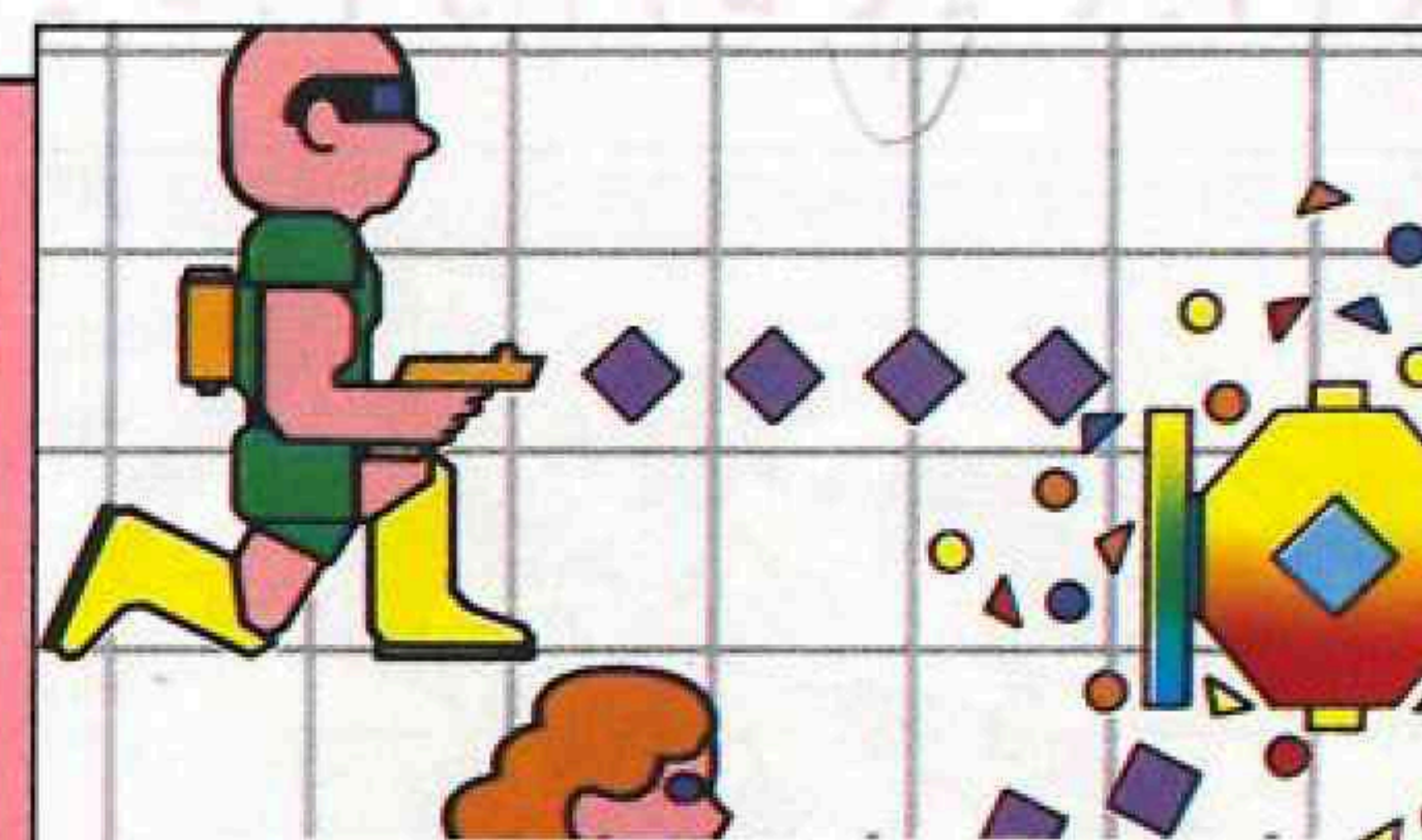
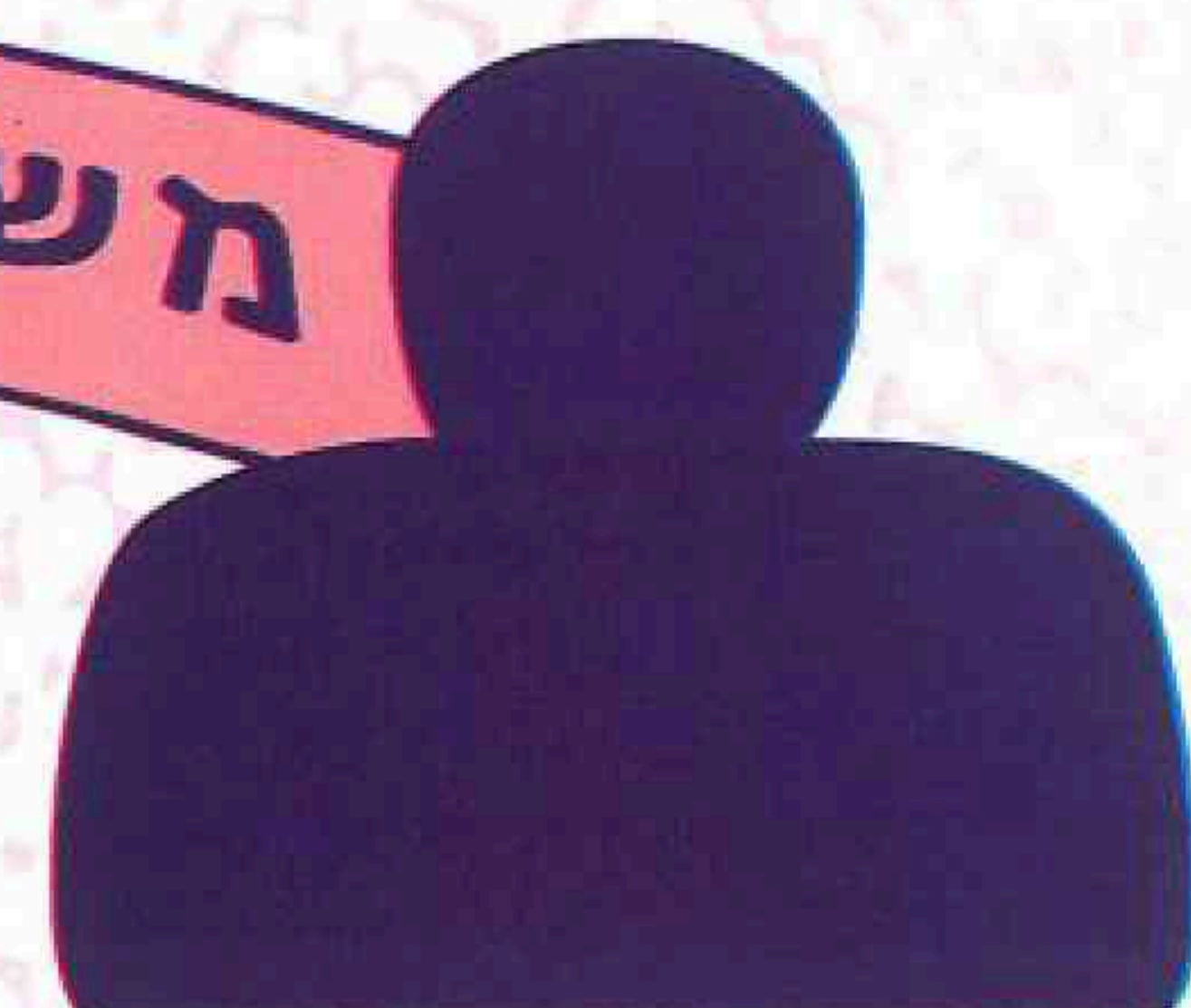
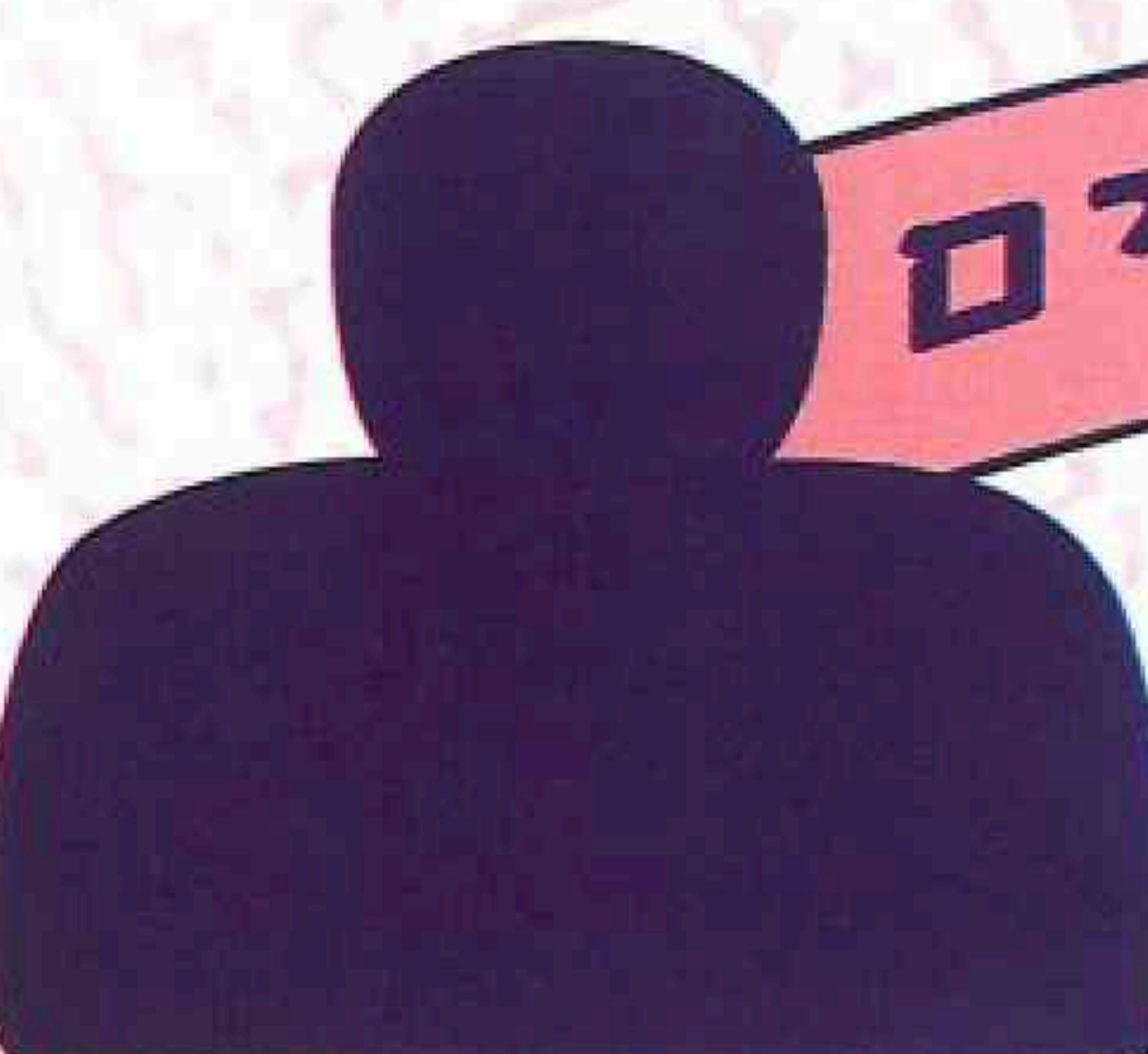
ארה"ב מתקיפה את אירופה? לא חשוב מי מתקיף, מומלץ שהוא יעשה זאת תוך ריכוז רב. אם תשקיע זמן בכניסה לראש של המשחק, אין ספק שתינה. קצת.

הרעיון הוא שאתה הטייס במטוס קרב ועליך להגיע מצד אחד של האוקיינוס לצידו השני. הטיסה היא מערבה – האם יפן מתקיפה כאן את ארה"ב? אולי

המשחק כל כך חדש שהוא הגיע אלינו בגירסה היפנית! למעשה, בכלל לא הצלחנו לקרוא את ההוראות. אולי בגלל זה לא ממש התלהבנו מהמשחק.

## משחקים בשניים

עד כה יצאו רק שני משחקים שאפשר לשחק יחדיו בסגה מסטר סיסטם. כבר ניסיתם אותם?



לא שיש לך זמן מיותר. במקום לקרוא עיתוני מחשבים, רץ לסגה שלך, הכנס את הקלטת חסל את הפולשים – אבל מהר!



**Quartet**  
הינו אחד המשחקים הפופולריים ביותר למסטר סיסטם – אך במשך חודשים רבים אי אפשר היה להשיג אותו בישראל. עכשיו הגיעו לחנויות עותקים חדשים ואנחנו מקווים שכבר לא תצטרכו לשלוח לז"ר WIZ שאלות בנוסח "איפה אפשר להשיג את Quartet?" – פשוט הבא 89 ש"ח לחנות ודרוש עותק משלך.

### Quartet

אתם שונאים חידושים? אז ממש תשתגעו על Quartet. מסתבר שמושבת החלל מספר תשע סובלת ממקרה חמור של פלישה מהחלל – והיא לא יכולה לקחת אקומול כתרופת נגד. המושבה פשוט רוחשת חידושים! ואלה לא סתם חידושים – הם כל כך רעים, נוראים ואפלים שהם לא התביישו לגנוב את הארון של המלכה סינתי, הזכורה לטוב. משימתך, WIZ, היא לחסל את החידושים הנוראים הללו – והפעם, לשם שינוי, אינך לבד. תוכל לקחת חבר, להציב אותו על הג'ויסטיק השני וביחד תמגרו את החודדים ותשיבו את הארון למבר הקדוש בו שכו.

### Secret Command

שחק את אסורה או את בישמן, אחים לנשק וחברים טובים גם בלי רובים. עליכם לחדור למבצר האויב (כן, כן, המבצר אימתני, האויב רשע). משימת ריגול זו קשה יותר מאחרות ולכן מוטב שתציב חבר על הג'ויסטיק השני ותתאחדו בחיפוש אחר האויב. ומיהו האויב? רייפלמן (איש הרובה), חילי בזוקה, חילות משוריינים ועוד כל מיני רעים-רעים כאלה, אותם תוכל לטחון עד דק באמצעות כלי הנשק האוטומטיים שלך. עלות התענוג – 79 ש"ח. מתאים במיוחד למשפחות עם תאומים!





# ספר פנאי

## ממלאים את המדף

עלילות חרב האופל



זוכרים את רומח הדקדק? כן, כן, הסדרה הבלתי נגמרת שהתחילה בתיאור משחק מבוכים ודרקונים והפכה ללהיט היסטורי והיסטורי? עלילות חרב האופל נכתבו גם הם על ידי מרגרת וויז וטרייסי היקמן. נציין ליכות סדרה זו שהיא בת שלושה חלקים בלבד, כך שאין חשש להתחיל לקרוא בה ולעולם לא להגיע לסוף. היא מספרת את סיפורו של חרב האופל - "חישול החרב", "חרב הגורל" ולבסוף, "קץ החרב". הספרים אינם ספרי משחק אלא ספרי קריאה, נעימים למדי. אין שום סכנה שעלילות חרב האופל יגרמו לכם לחשוב מחשבות מעמיקות - זה לא סיפור כזה. זהו סיפור קליל וחביב, כתוב במיומנות (ומתורגם היטב), בעולם שבו "החיים והקסם" - חד הם.

הערכה:

כף, אם אין משהו אחר לקרוא.

הזאב הבודד



הגיעו אלינו שניים מהספרים בסדרת הזאב הבודד: אש על פני המים והבריחה מן האופל. שני הספרים נכתבו על ידי ג'ז דבר (כבר כתב שלושים ספרי מד"ב ו/או פנטזיה ועוד מעבד התמלילים שלו פעיל). בדומה לספרי הכישוף, "הזאב הבודד" הוא שילוב בין משחק וקריאה. הפעם לא תצטרך אפילו קובייה, כי בסוף כל ספר מופיעה טבלת מספרים אקראיים, אליה תכוון עיפרון או כלי הצבעה אחר.

המשחקים אינם ברמה קשה מדי ומהווים בילוי לא רע לימי החורף הקרים, כשאפילו טיול לקצה השני של הרחוב יגרום להרטה טוטלית של ה-WIZ המטייל. מצד שני, לא תוכל למשוך את המשחק בספרים במשך יותר מאשר שבוע, לאחר מכן כבר תכיר כל הרפתקה על בוריה ותאלץ לאסוף חבורת שחקני תפקידים ושה"ם ולשוב לשיטת המשחק הרגילה.

ועלילת הספרים? ב"אש על פני המים" שולח אותך המלך למסע נושא למציאת חרב השמש (סומרדוורד בפי חברים). חרבות שמש אינן מסתתרות סתם כך תחת כל עץ רענן ומשום כך יהיה עליך להתמודד עם סכנות, מפלצות ותלאות דרך אחרות. שלא במפתיע, עלילת "הבריחה מן האופל" עוסקת בנקמה, גם כאן תשחק בתפקיד הזאב הבודד, היחיד שמכיר את סודות הלוחמה של הלורדים בני קאי, ותוכל לצאת למסע נקמה באויבך, אך לפני כן עליך להגיע להולמגרד ולהזהיר את המלך מפני הסכנה הצפויה לו.

הערכה:

מתאים לעלילות חורף קרים.

החודש הגיעו למערכת לא פחות משישה ספרים! הנבחרת פינתה לעצמה מעט זמן ממשחקי המחשב והחלה בקריאה שוטפת של החומר הכתוב. האם כדאי להשקיע בנייר במקום דיסקטים?

ננסי המשאית



לפני כל היתר, שימו לב לספר זה. הוא נועד מלכתחילה לילדים קטנים, יחסית, בגילאי קצת-פחות-מבר-מצווה, אבל הוא מומלץ מכאן ועד להודעה חדשה. המחבר, טרי פראצ'ט, הוא אחד הכותבים המרנינים ביותר של התקופה האחרונה, והוא עסוק בלהצחיק.

ננסי המשאית מספר על גומים (ביחיד - גום, מתחרו עם חלום). גומים הם יצורים קטנים שאינם חיים זמן רב, אך חיים מהר. כל שנה נראית לגום כאילו היתה עשר שנים של בני אנוש - מה שכלל אינו מדאיג אותם. למעשה, הם כלל אינם מודעים לכך.

הגומים בהם אנו עוסקים חיים ביסודות של בני חנות כלבו גדולה. בחברת הגומים אין זה מקובל לצאת החוצה ומשום כך "אור יום" נחשב לאגדה. "שמש", "גשם" ותופעות מסוג זה כלל אינן קיימות - אלה סתם אגדות טפסיות....

על רקע אמונות אלה (ואמונות בני האדם על העדר קיומם של גומים) הופכת הפגישה בין שני הגזעים לחוויה מטופפת ומצחיקה. ננסי המשאית היא אגדה נהדרת - שלא כמו השמש, הגשם ובני האדם.

הערכה:

ספר חובה!

# 32Bit מגזין PC

## המגזין למיחשוב אישי



למה כדאי לך להיות מנוי של 32Bit ה-PC WORLD הישראלי המגזין עם התקליט! כי אנחנו יודעים לעשות את זה - וגם לשלוח לך תוכנת שי בתקליט החודשי שאתה מקבל. שלם 169 ש"ח עבור 12 גליונות (במקום 179 ש"ח)

**כדאי לך להיות מנוי! קבל הצעה אישית.**

נצל את ההזדמנות וחתום עכשיו על מנוי שנתי ל-32Bit PC WORLD הישראלי, המגזין למיחשוב מקבוצת אנשים ומחשבים.

- ◆ שלם 169 ש"ח עבור 12 גליונות
- ◆ שלם 85 ש"ח בלבד ל-1/2 שנה
- ◆ שלם 42 ש"ח בלבד ל-1/4 שנה

(\*) **חתום היום!** בחר מתנה תיק גב אופנתי או זוג אזניות סטראופוני בעיצוב חדשני  
(\*) רק למנויי שנה מראש: מעוניין לקבל ☐ זוג אוזניות ☐ תיק גב

אל אנשים ומחשבים ת"ד 11616 ת"א 61116

כן, אני מעוניין לחתום על מנוי למגזין 32Bit לתקופה של \_\_\_\_\_

שמי \_\_\_\_\_ מקצועי \_\_\_\_\_ גיל \_\_\_\_\_

מקום עבודתי \_\_\_\_\_ תפקידי \_\_\_\_\_

כתובת למשלוח \_\_\_\_\_

מיקוד \_\_\_\_\_ טל \_\_\_\_\_ פקס \_\_\_\_\_

מצורפת בזאת המחאה לפקודת אנשים ומחשבים (הפקות) בע"מ: בסך \_\_\_\_\_ ש"ח או חייבו את

כרטיס האשראי שלי ויזה/ישראל/דיינרס/מס' \_\_\_\_\_

בתוקף \_\_\_\_\_ ת.ז. \_\_\_\_\_ חתימה \_\_\_\_\_

☐ שלחו לי קטלוג תוכנה וספרות חינוך!



## א י ש מ

## ב ל ב ה א ר י

מאת דוד אלכסנדר  
זה חי ובוטט ובוטש ומכאיב!  
להלן תקציר משחק, שהתרחש  
לאחרונה בסביבות מבצר נטוש  
בגוש דן. הכותב שיחק את לורין,  
הלוחם האלפי



מקובל להתאמן בחץ וקשת לפני שיוצאים למסע

לורין חבר עם רסטיג הגנב,  
אריאנה הכוהנת ואלוין הלוחם,  
ויחדיו הקימו חבורת הרפתקה. כבר  
בתחילת המשחק התברר לארבעתם  
שקוסם רשע השתלט על הכפר בו  
היו. לכן החליטו לעזוב את האיזור  
ולחפש הרפתקאות ליד הביצה  
הצפונית.

לאחר טיול רגלי קצר, קרוב  
לביצה, פגשו קבצן מוזר, שסיפר  
להם על אוצר גדול מאוד שנמצא  
בקרבת מקום. הוא הוביל אותם  
למבנה ישן וחשוך. החבורה עמדה  
להיכנס פנימה כשלפתע יצאו  
מתוכו שני יצורים דמויי אדם (אחר  
כך התברר שהיו אלה אל-מתים)



המומיה הושיטה ידה וניסתה לגעת בלורין,  
שקפא על מקומו

ויצור שלישי, עטוף תחבושות מכף  
רגל ועד ראש.

"יש לי פגישה חשובה מאוד  
אצל הדוכס..." אמר הקבצן והחל  
לברוח. כולם ברחו, מלבד לורין,  
שניסה לירות עליהם כמה חיצים.  
אבל המפלצות הגיעו אליו, נגעו בו  
ואמרו "קיפאון" והקפואו אותי  
במקומי, כפי שרק אל-מתים  
יכולים לעשות.

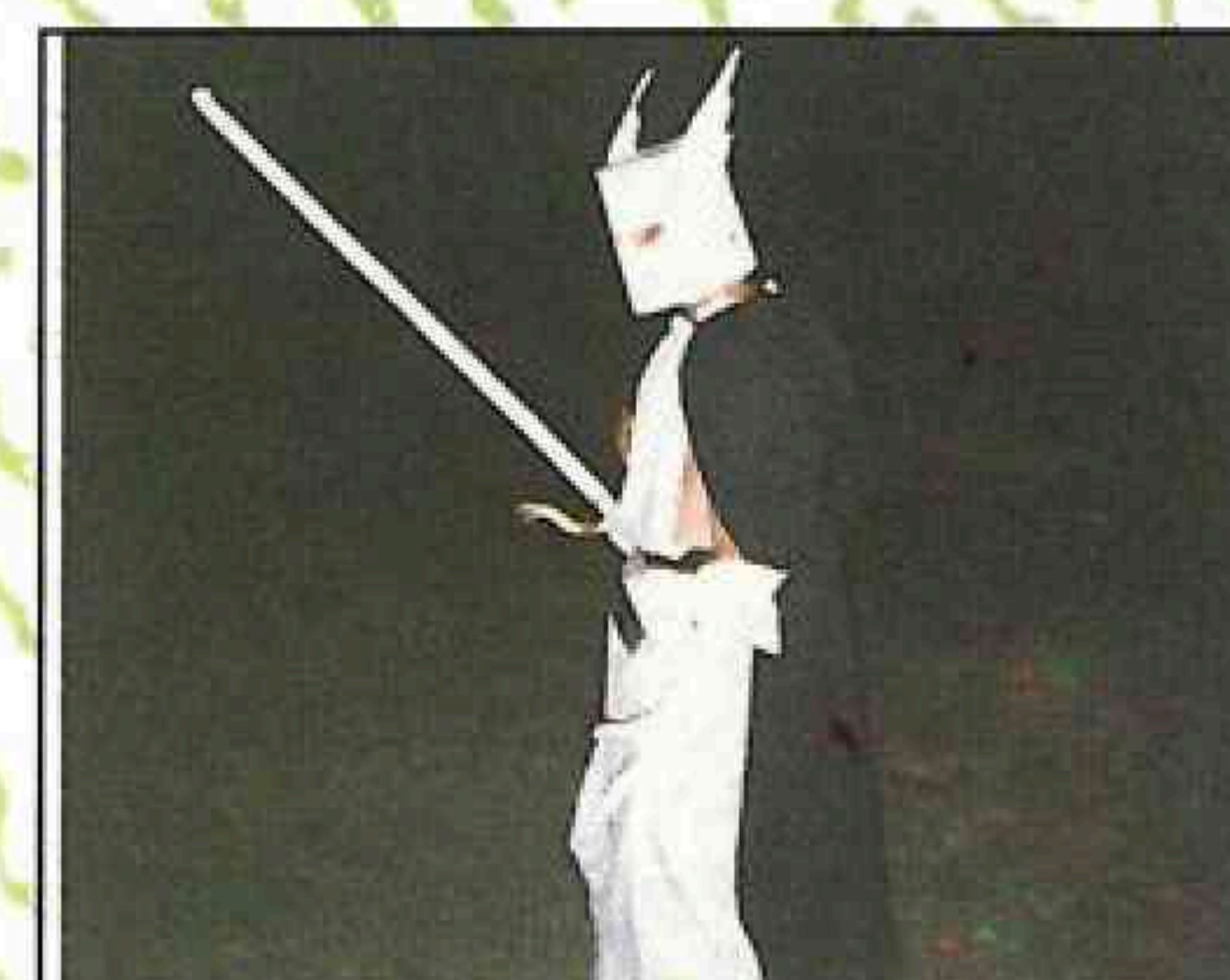


בנקבות צורים ובמחילות אפר נאבקו גיבורינו,  
למען העם, המולדת והכבוד

גם לאחר שחלף זמן הקיפאון  
נשאר לורין במקומו, משום שידע  
שם יוזו יותקף בשנית. אחרי  
מספר דקות הגיעה למבנה חבורת  
הרפתקנים נוספת. כמובן  
שהאל-מתים רצו אחריהם. לורין  
ניצל את ההזדמנות וזינק פנימה.

המראה שקיבל את פניו לא היה  
מרנין. הרצפה היתה מלאה באשפה  
ושאריות של קורבנות קודמים.  
בפינת החדר מצא לורין את אשר  
חיפש: תיבת אוצר גדולה. הוא  
הרים את התיבה ורץ החוצה ונתקל  
באל-מתים, בדיוק כאשר חזרו.

זום! ריצתו של לורין היתה  
יכולה לשבור שיאים, אבל אף אחד  
לא מדד זמנים. בסופו של דבר



הייתם רוצים להיתקל בבחור הזה בסימטה אפלה?  
בלילה?

התיאשו האל-מתים וחזרו למבנה.  
כשחזר לכפר פתח לורין את  
קופסת האוצר. חץ קטן ומורעל  
פגע בכתפו (טוב, זה היה כתוב על  
פתק בתוך התיבה...) לורין הפצוע  
זחל אל הפונדק, שם קיווה למצוא  
כוחן שירפא את פצעיו. אך  
הפונדק, כמו שאר הכפר, נתפס על  
ידי קוסם רשע. יצורים גדולים  
ומגושמים שמרו על הכניסה ולא  
נתנו לאיש להיכנס.

לאחר מספר דקות נמאס ללורין  
(גם בגלל שהיצורים צחקו על  
אוזני האלף שלראשו). פצוע  
ודואב הוא יצא לחפש את חבריו.



מסדר אבירי ההרפתקה. שימו לב לאוזניו  
המצחיקות של לורין. זה גם לא מנומס לצחוק  
עליו, וגם מסוכן מאוד

חוקי המשחק של משחקי תפקידים  
"חיים" הם פשוטים למדי, אך הם מתפתחים  
ומשתנים ממשחק למשחק. הריגת מפלצת,  
מציאת אוצר, ביצוע משימה וכושר משחק  
טוב מזכים את השחקן בנקודות ניסיון,  
המאפשרות לדמותו לעלות דרגה וככל  
שדרגת הדמות גבוהה יותר, כישוריה טובים  
יותר. שחקן יכול לשחק בדמות אחת  
ממשחק למשחק, כל עוד הדמות לא נהרגה,  
כמובן.



בגרזן מול חרב ארוכה, יש ייתרון מסוים לחרב.  
לא גלגול קובייה קובע זאת אלא מיומנות  
השחקן (והדמות) ובהחלבה

חוקי הקרב דורשים מהשחקן לספור  
נקודות על גופו, אף שמספר הנקודות נוטה  
להיות נמוך יחסית. קודמים חייבים להגיד  
מילות קסם ולהזיז ידיהם בצורות מוגדרות



הציוד צולם בעת הפסקת קפה



אסור, אסור, אסור לפתוח שער ללא בדיקה  
יסודית. מלכודות, אתם יודעים

כדי להטיל קסמיהם. ישנן מספר גילדות  
(כמו בהסדרות) הדואגות לדמויות. נוכל  
למנות את פקולטת הכישוף, בה נלמדים  
קסמים חדשים, מסדר האבירים, גילדת  
הגנבים (הסודית) ועוד מספר ארגונים,  
התורמים למהלך המשחק.

בחבורה שלנו מתרחשות העלילות כיום  
בעולם פנטזיה, אולם אנו מתכננים לשחק  
בהמשך גם עלילות מדע בדיוני, ריגול



במטה הכישוף של הדוראיד נראה קסום ומרתיע

ומדע-פנטסטי. ללא קשר לעלילה, אנו  
דורשים מהשחקנים רק תחפושת טובה  
ויכולת גילום תפקיד - כי במשחקי  
תפקידים "בחיים", העולם כולו במה ואנו  
רק שחקנים ההולכים עליה, אומרים את  
שורותינו ויורדים.



קל להיכנס לרוח הדמות כאחד המבצרים  
הנטושים בארצנו, שנבנה בנוף מרהיב. השחקן  
נראה מועמד בטוח לאכידות או אולי אפילו  
רוחות קטנה. איזו אצילות מחייבתו



הידיב נשא חרבו והניח לי להביט בה לרגע,  
כשהשמש מרצדת על הפלדה הספרדית. לו אך  
לא הייתי נוגע באחותו

אם גם אתם רוצים להיות שחקני  
משחקי תפקידים "בחיים", תשמחו  
בוודאי לשמוע שמארגני המועדון  
מקבלים כל שחקן מגיל 12 ומעלה.  
קבוצות ההרפתקנים יאורגנו לפי  
קבוצות גיל.  
שחקנים הרוצים להצטרף  
למשחקים יכולים לכתוב למועדון  
חרבות וכשפים, ת.ד. 10091 בתל אביב  
(מיקוד 61100). אנא ציינו במכתבכם  
גיל, כתובת, טלפון וצבע אהוב.  
המועדון מבטיח לשלוח בתמורה תקציר  
חוקים והזמנה למשחק.



מאת עדי ורניק

**האם הוטרדתם על ידי הרפתקנים חסרי מנוח, החודרים למאורה הנוחה והטובה בשעות בלתי סבירות? האם נאלצתם לשמש בשר תותחים (או בשר לקסם כדור אש) כאשר ההרפתקנים הנואשים זינבו בכס במסדרונות המערה? האם עמדתם נבוכים לנוכח הקסמים המופלאים בהם השתמשו, קסמים עליהם דיבר השבט אך מעולם לא יכול היה להפגין?**

בכניסה.

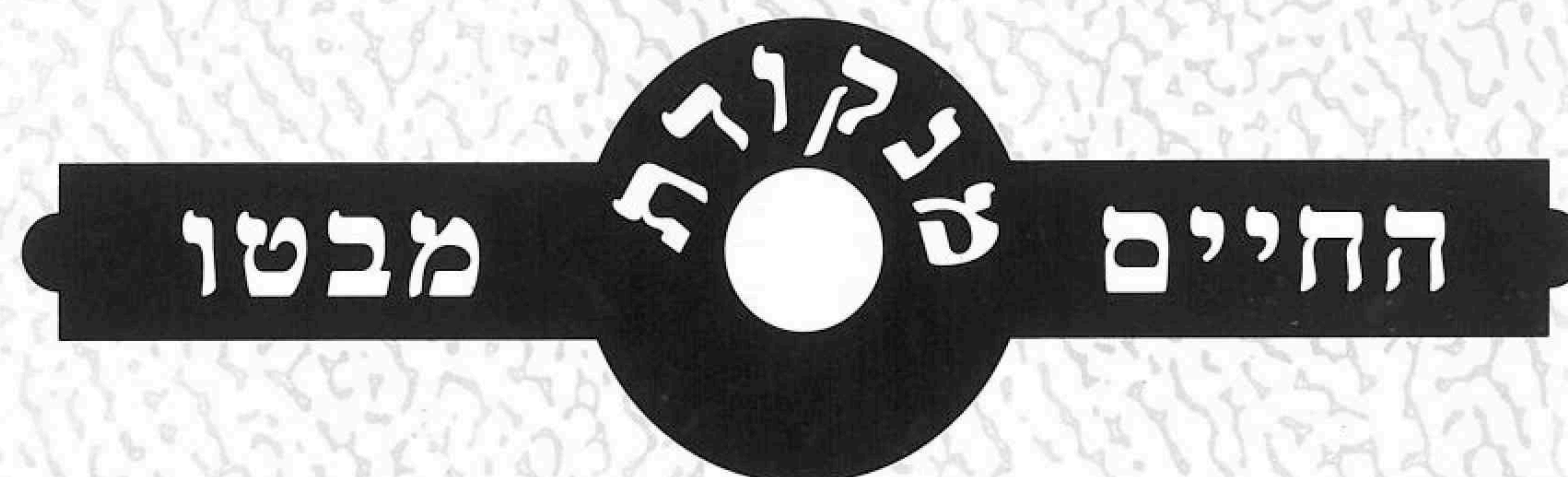
יש לחצוב את המסדרון הראשון כך שהוא יהיה ארוך יותר מהטווח של מרבית הקוסמים המסוכנים ומעבר ליכולת הראייה ב-infravision של אויבנו הגדול, אלף המערות המצוי. תשומת לב מיוחדת נדרשת לקסם כדור האש, שהוא בעל טווח ארוך יחסית.

במצב זה לא יוכלו ההרפתקנים להיכנס בעצמם בלא שיראו אותם והם יאלצו לשלוח שליחים (חיות רגילות או אף הפמיליארים שלהם) – או להיכנס כאשר הם בלתי נראים. את בעיית הגילוי ניתן לפתור תוך שימוש בקסם Glyph of Warding (כוהני דת, רמה 3), אותו יש למקם בחלק עמוק מספיק של המסדרון שימנע גילוי מחוץ, על ידי קסם גילוי קסמים. הגליף יגרסו לפיצוץ קל ובולט לאוזן, שיישמע בכל פעם שנכנס יצור כלשהו, מבלי להזדהות בסיסמה. כך יכול

ויהיו חייבים להכנס בשלב זה.

דרך נוספת לבנות את הכניסה (המומלצת בעיקר לשוכנים במכרות נטושים) היא תוך הפעלת מבוך בשלב הראשוני, כאשר חלק מהמחילות הלא-רלוונטיות ממולכדות, כך שיתמוטטו על מי שמנסה להתקדם לתוכן. הנדסה זו מתאפשרת בעזרת גליף של אש על מוט עץ תומך מרכזי. יש להקפיד לפנות מדי בוקר את השאריות הנותרות של ההרפתקנים האומללים ולאגור חפצי קסם מעניינים.

נושא חשוב נוסף הוא מניעת יכולתם של ההרפתקנים לסייר במחילות ללא הפרעה. מרבית ההרפתקנים יבצעו סיורים אלה כאשר הם בלתי נראים, או כשהם שינו מראם החיצוני לדמות אורק (בעזרת קסם השינוי העצמי, קסם ברמה 1 ליוצרי אשליות). ניתן לטפל בבעיה הראשונה בעזרת דלתות מסתובבות – במקום להשתמש



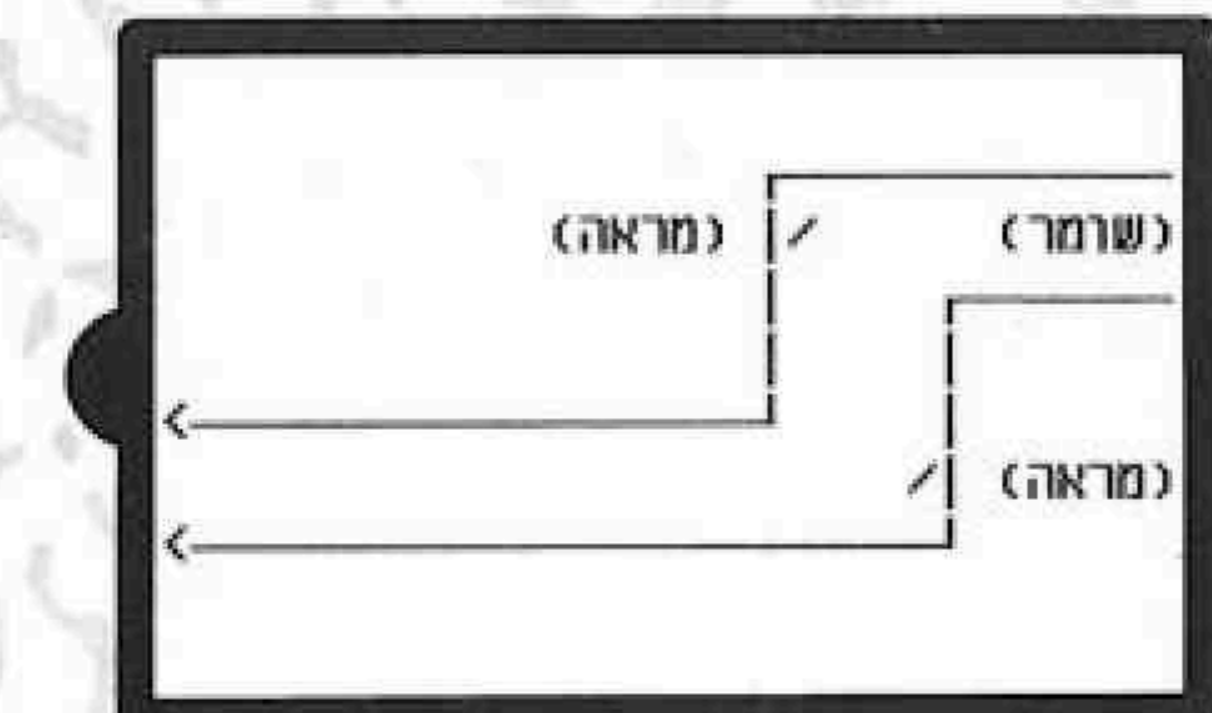
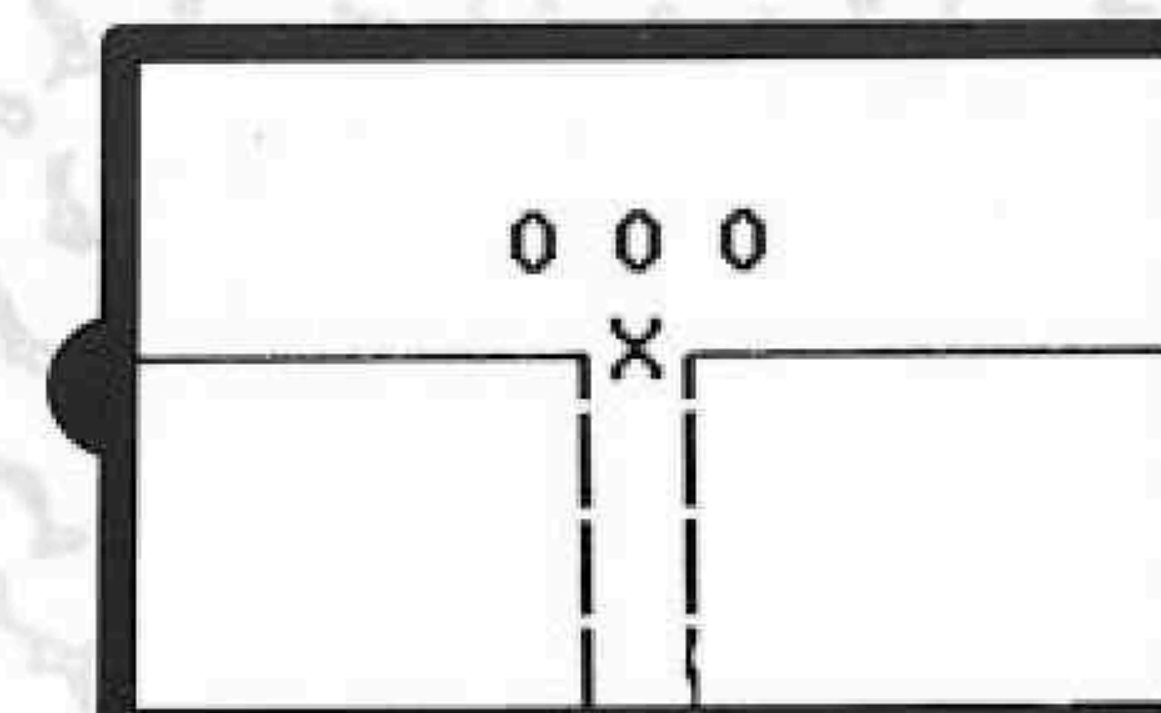
השומר להתנער מתנומתו המתוקה ולבדוק מה בדיוק קרה לו. עם הגעת הידיעה המשמחת על התקרבותם של ההרפתקנים למעון השבט, יוכלו כולם להערך בעמדות הקרב ולחסל לחלוטין את גורם ההפתעה.

ניתן לשלב במבנה כניסה זה שער נופל ממתכת, אותו יוכל השומר להפעיל. שערים אלה קשים למעבר ואם הם ממוקמים בגקודה חיצונית יותר מאשר הגליף, הם

בדלתות רגילות, שנהוג להשאיר פתוחות. לפעמים, יש להשתמש בדלתות שימשכו תשומת לב כאשר הן מסתובבות ללא סיבה. שכלול נוסף הוא תוספת דלתות מסתובבות "מדומות", שעושות חצי סיבוב ולא יותר, לאחר שמישהו נכנס בהן. ה"נוסע" התמים יישאר לכוד בתוך הדלת ומן הראוי להשאיר לו שם חבל משיכה להפעלת פעמון, שיוצק את צוות החילוץ המפואר, על טהרת האורקים.

הבעייה השנייה תיפתר באמצעות גליפים ממוקמים בקפידה, מלכודות אחרות (בורות וכדומה) או שימוש בסיסמאות. ניתן גם להשתמש בפרטי לבוש מיוחדים (צעפים, טבעות, כיפות סרוגות וכדומה) שאינם כלולים בקסם השינוי העצמי.

אם ברצונכם למשוך הרפתקנים לעבר הגליף, נסה להפעיל מודעת פרסומת המכילה כתובות הולכות וקטנות. לדוגמא:



ילכדו את החלוץ (הנואש בשלב זה), שיופרד מיתר חבריו.

יש להושיב את השומר כך שיחסום פיזית את הכניסה. באופן כזה לא יוכלו ההרפתקנים לעבור אותו בלא שישים לב

**אם ברצונך לדעת מה כתוב בכתובת זו בום!**

ההרפתקן הממוצע לא יעמוד בפיתוי לקריאת הכתוב באותיות הקטנות (בפרט אם הוא עורך דין).

מלכודת קלסית נוספת, אותה כבר הזכרנו בגיליון קודם) היא השימוש בבורות מלאי כידונים. בורות אלה ניתנים לכיסוי על ידי קסם אשליות כגון Hallucinatory Terrian (קסם לקוסמים, רמה 4). בני השבט ידעו היכן נחפרו הבורות וישמרו מהם מרחק, אך ההרפתקנים לא יפגינו בקיאות זו. עם זאת יש להיזהר ולהרחיק ילדים וחיות בית

ניתן לגרור את הקרב לאולם מסוג זה, באמצעות נסיגה מתוחמנת היטב. אפשר גם לגרור את הקרב גם לאולם שרצפתו היא בעצם אשליה, כאשר חלק מהמשבצות שבה קיימות בפועל וכל היתר מכסות על בור גדול.

יש להקדיש תשומת לב גם לקווי הנסיגה. אפשר לבנות דרכי התחמקות בתוך המאורה, ודרך יעילה לעשות זאת היא בעזרת דלתות סתרים, הממוקמות באיזור המכוסה קסם חושך. יושבי המקום יוכלו לאתר את הדלת לפי סימנים שונים (ספירת צעדים, תבליט מיוחד על הקיר וכדומה) ואילו ההרפתקנים הרודפים עלולים למצוא את הדלת הלא-נכונה (וזה שמובילה לביוב, על תנינו...).



אם אחד ההרפתקנים הוא קוסם המפעיל כדורי אש באופן סדיר, ניתן לצמצם את תאווה הטיגון שלו על ידי מיקום הקרב

(חיות מערה?) מהבורות המסוכנים. טכניקה נוספת לגילוי הרפתקנים משוטטים היא השימוש בוילונות של פעמונים תלויים, בשטחי המעבר. האדריכל הנבון יציב וילונות אלה בכניסה לחדרים מאוכלסים, כך שיקל על הנוכחים לשים לב לתזוזתם.

**טקטיקה בקרב**  
כאשר מגיע הקרב הבלתי נמנע, יש לבחור את האתר הנכון עבורו. זירת הקרב חשובה כמעט כמו יכולתם של המשתתפים בו. כך לדוגמא אם ההרפתקנים נכנסים ממסדרון צר (מטר וחצי) לתוך אולם רחב יותר, והאורקים מחכים להם בכניסה, שלושה אורקים יוכלו להתקיף בו זמנית כל הרפתקן – ומספר אורקים נוספים יוכלו לירות בו בקשתות (אם הוא גבוה מספיק) או להטיל עליו קסמים. ההרפתקנים, לעומת זאת, יאלצו להילחם אחד-אחד.

בחדרים קטנים, ללא מסדרון מוביל ארוך. קסם כדור האש מתרחב וממלא את נפח החדר (והמסדרון המוביל אליו) והקוסם לא יפעיל אותו מבלי להיות בטוח לחלוטין



שהוא לא יחרי. יש לוודא שקיימת דלת יציאה (סגורה) מאחורי האורקים, כדי שגם אם הקוסם הטיפש משלח כדור אש ומתבשל, החדר לא יהיה מלכודת מוות לבני השבט.

**חיות פרא**

כדי להילחם בקסמים המשפיעים על מספר חיות או לרתק לוחמים בעלי יכולת, רצוי לספח מספר חיות בתור "בשר תותחים". זאבים יתאימו מאוד למשימה. שסו את החיות באויב הפולש, שיאלץ להרוג

אותן זו אחר זו – ויזכרו שאפילו הלוחם הטוב ביותר יודקק להתקפה אחת עבור כל זאב קטן ומטריד.

בזמן שלוחמי האויב עסוקים עם הזאבים, ניתן לירות במטווח בטוח (בעזרת קשתות) או למוטט עליהם את התקרה. מומלץ להכין מראש עשבי טיבול ורוטב עגבניות, למקרה שהזדמנויות כאלה יתעוררו בעת המלחמה. חיות מועילות נוספות הן החיות הארסיות השונות (עקרבים, נחשים וכן הלאה). אפילו אויבים ברמה גבוהה ייזהרו בחיות אלה ומשך הזמן שיידרש להם לטיפול במסדר יספק לכם זמן לשיפור ההגנה ולהיערכות לקרב.

**אם אתה, מנהיג שבט האורקים (הטוב ביותר באיזור) תשעה לעצותי תוכל גם אתה לשרוד ללא פגע, לאחר הפלישה הבאה למאורתך.**



# מידוץ צללים

## משחקי תפקידים

מאת ערן מולוט

**ושבו אני חוזר לחברת FASA. כן, יש להם מוצרים אחרים מלבד קרב-טכ. והפעם משחק התפקידים ShadowRun, או בעברית: "מירוץ הצללים"**

מירוץ הצללים מתרחש ב-2050 ומשלב אווירה אפלה, פשע, סמים, כנופיות רחוב, חברות ענק ששולטות בעולם למעשה, מדע חוק ועוד פחות צדק. מלבד לאפולונית עתידנית זו נמצאת גם הסייברנטיקה, מדע המיזוג בין איברים מלאכותיים לגוף האדם. גיבוריך יתהלכו עם עיינים מושתלות לראיית אינפרא אדום, שרירים מתוגברים, סכינים הנשלפים מהעור וכלי נשק אחרים. הגורם האחרון בגולאש הוא החלל-הסייברי. לא עוד תשתמש במחשב אלא שהוא ואתה תתקשרו ישירות, דרך המוח, ובכל פגישת תקשורת כזו תיכנס למציאות חלופית, המתקיימת בבסיסי נתונים המאוחסנים אי שם בתוך מחשבי ענק. הוסף לכל מרכיבים אלה גם פנטזיה, ערבב היטב עם קורט מלח ותגיע ל-ShadowRun.

ספרי ההיסטוריה מספרים שבשנת 2011 חזר הקסם לעולם, הגזעים העתיקים התעוררו מחדש וכעת ניתן למצוא אלפים, גמדים, אורקים וטרולים בין שאר האדם. התוצאה היא משחק סייבר פאנק מרתק, המכיל בתוכו גם קסם ואלמנטים אחרים מסגנון הפנטזיה. טעים להפליא.

באריצנו אפשר לרכוש רק את המוצרים הבסיסים בתחום:

ספר החוקים, המתאר כיצד משחקים במשחק ואת כל מה שצריך כדי להתחיל. לא רע אבל לא מבריק.

Sprawl Sites, המתאר את הערים בשנת 2050 תחת הכותרת "אפילו לא מקום נחמד לבקר" ומרחיב את החוקים המקוריים. ספר

העוסק כולו בחלל הסייברי ובתוכנו. הספר מלווה בגרפיקת מחשב מרהיבה.

ShadowTech, עוד טכנולוגיה, עוד השתלות ועוד אפשרויות לשחקנים.

מעבר לספריה זו תוכלו למצוא גם שלוש הרפתקאות נחמדות לשחקנים מתחילים. שימו לב גם לכך שכל הספרות היא באנגלית.

שיטת המשחק, המזכירה מאוד את

שיטת Star Wars, מתבססת על קוביית שש-פאות. בכלל, ל-FASA יש רומן ארוך עם קוביית השש. כדי להשתמש בכשרון, תכונה או כל דבר אחר, מגלגלים קוביית שש. אם התוצאות הן רק 1-6 הרי שגם מישהו עם כשרון 2 יכול להצליח לא רע, ולהרבה אנשים יהיו רמות כשרונות ותכונות זהים.

כדי למנוע התקפי דיכאון בין השחקנים כולל עולם ShadowRun חידוש הנקרא "קופות", מתוכנן ניתן להוציא עוד קוביות ולזרוק, בזמן בדיקת כשרון למשל, יותר מקוביה אחת. אבל לא סתם מחברים את התוצאות, כל קוביה נחשבת להצלחה או כשלון משלה וככל שמספר ההצלחות רב יותר הפעולה התבצעה מהר יותר, שקט יותר ויעיל יותר. שיטת הקופות גורמת רק לבעיה אחת: יש לעדכן את הקופות בכל תור ותור, מה שמאט קצת את קצב המשחק.

עוד תכונה הייחודית ל-ShadowRun היא "רשת הכשרונות", שנראה כמו שרטוט של מעגל חשמלי ומכיל את כל הכשרונות עם קווים מתוחים ביניהם. אם ברצונך לבצע פעולה הדורשת כשרון שאינך יודע, תוכל לחשב בקלות את ההפחתה הנובעת מהעדר הכשרון. עליך פשוט לאתר את הכשרון שברצונך להפעיל (אם אין לך אותו, כמובן) ומחפש כשרון שיש לך, הקרוב ככל האפשר



לכשרון המבוקש. המרחק (מספר הכשרונות ביניהם) הוא שמורידים מהכשרון שמצאת כדי לבצע את הכשרון שאין לך.

לדוגמא: באר הולידי תקוע על סירת מנוע ופשוט חייב לברוח מזירת הפשע (לא ניכנס לפרטים), אבל אין לו כשרון המאפשר לו לנסוע בסירה. מצד שני הוא יודע לנסוע באופנוע. עיון ברשת הכשרונות מראה שהמרחק ביניהם הוא 3, ולכן הוא יכול

להשתמש בכשרון נהיגה באופנוע עם 6-לניסיון שלו. נשמע רע מאד לבאר הולידי, שנראה ששוב ייכנס לצרות עם המשטרה. רשת הכשרונות כוללת גם את התכונות, כך שניתן לבסס שימוש בכשרון לא מוכר על תכונה. קחו את באר למשל. במקום לקשר את כשרון נהיגה בסירת-מנוע לכשרון אחר, הוא יקשר אותו לתכונה שנמצאת קרוב יותר: תגובה. המרחק הוא רק 2 ולבאר יש רק 4- והוא משתמש בתגובה שלו, שגבוהה מאד. כשחיוך סארקסטי מתפשט על פניו מתניע באר את סירת המנוע ומתרחק מהמזח. מעניין כמה כסף יוכל לקבל ממכירת שתי הגופות שמאחור לטוחרי איברים?

שיטת יצירת הדמויות מעניינת מאד. אין אחת כזו. במקום זאת ישנם מספר רב של אב-טיפוסים של דמויות. אתה בוחר אב-טיפוס אחד ומעתיק אותו לדף הדמות שלך. במשך המשחק כבר יצא לך לשפר ולשנות אותו. לא אהבתי את החלק הזה של השיטה, אבל ישנו גם פרק על יצירת אב-טיפוסים וזה מפצה, חלקית, על החיסרון הזה.

שיטת הקרב פשוטה מאד. הצד המתקיף מגלגל לפי כשרונו בנשק, והצד המגן מגלגל כדי להפחית את הנזק שנגרם לו. ישנם כמה חורים מעצבנים, כמו העובדה שחושיהן תוגברו בהשתלות קיברנטיקות

וזכות לעליונות כמעט בלתי ניתנת לערעור. שיטת הקרב גם אינה קטלנית מספיק, ובמקרים מסויימים אדם ללא הגנה יכול לספוג יריית אקדח מטווח אפס ולא למות. שה"מ טוב יוכל לשנות או לעקם את החוקים להמנע ממצבים אלו, אבל חבל ש-FASA לא שמו לב לכך בעצמם. מצד שני, הם שמו לב לשיטת הקסמים ובנו אותו בצורה הגיונית, שאינה מפרה את איוון המשחק. הגיוני, שלא כמו הרבה מהמתחרים.

עד כה שיחקתי ב-ShadowRun פעמים מעטות, אבל גם אם נשכח לרגע שמדובר בעירוב של סייברפאנק ופנטזיה ונשווה אותה לשיטות סייברפאנק אחרות (CYBERSPACE, CYBERPUNK 2020) השיטה בהחלט טובה ושווה משחק.

**I.S.B. TRADE LTD.**

**03-5105764**

07-9880677 מידוץ





# WIZ - כותבים

- לא נצביע עבורכם בבחירות הבאות.
- לא נסכן לכם את הגב אם תבקשו.
- נסגדל את מכונית האספקה.
- נקים עיתון מתחרה ל-WIZ.
- לא נייצג אתכם באולימפיאדה.
- נמשיך לשלוח לכם כל יום - עותק של הפיתרון.
- נשסה בכס את תולעי המשי המגודלות שלנו.
- נהיה עצובים.
- נהיה מצוברים.
- נהיה במצב רוח רע.
- לא נלך לישון בלילה.
- לא נלך לישון ביום.
- לא נלך לישון.
- נפתח דיסקוטק מול המערכת.
- נצלם אתכם לסרט מתיחות.
- נשתול במערכת יחידת מסתעוויזים.

טוב, אז קודם כל, אנחנו לא מפרסמים פתרונות מלאים אף פעם, כי זה שורף את המשחק לכל מי שקורא פיתרון כזה. אנחנו מחכים בכיליון עיניים להתקפת תולעי המשי ולריקודים עד אור הבוקר בדיסקוטק מול המערכת! (כל הכבוד על הכתיבה היצירתית, אנשים. ממש - עשר. נשמח גם לקבל כתבות ברוח זו).

## מבצע

10 חוברות וויז

ממספר 3 - 13

49.9 ש"ח בלבד

להשיג ברשת חנויות באג

מספיק עוצמתיים להתמודד עמו? שחקי יפהר לא רק כותב, הוא גם מצייר - ואנחנו נאלצים להתעלם בעקביות מציוריו, משום שהם מגיעים מקומטים (לא באשמתו, באשמת הדואר). מצד שני, נוכל בהחלט לצטט מתוך מכתבו את השורות הבאות:

לדעתי קצת הגזמתם עם משחקי התפקידים. יותר מדי דפים/עמודים מושקעים בנושא זה. אל תפסיקו לכתוב על משחקי תפקידים; רק תשקיעו בזה פחות. בנוסף, בגיליון 18 הופתעתי מאוד למצוא ששני עמודים הוקדשו לפרסומת על העיתון "כולנו". לדעתי זה בזבוז נורא של ה-WIZ עצמו ובכלל: מה אתם כותבים על היריבים שלכם?

גם שחר מרעננה שלח לנו מספר תיחמונים על קטל דרקונים. מסתבר שזה בדיוק מה שמעסיק את WIZ-ינו בימים אלה:

לקוסם ולאף ששונאים דרקונים חזקים, יש לי בשורה משמחת: הטל על ראש הדרקון קסם אור תמידי. יש לדרקון עד 50% סיכויי הצלה (דרקון זהוב). בתיאור הקסם כתוב שמי שהיה בתוך רדיוס כדור האור התעוור מיידית. כך קורה שאתה (וכל קוצתך) מקבלים בוגוס על כל התקפה, כי הדרקון עיוור, והדרקון מקבל עונשין על כל ניסיון פגיעה, מאותה הסיבה.

ולסיום, חוליית הפנתר הוורוד (לאוניד א.. אלי ר., ונעם כ.) כתבו את הטקסט הבא:

מוצג כאן הפיתרון המלא והמושלם למשחק MONKEY ISLAND II. אנו מבקשים מכם בכל לשון של בקשה לפרסם את הפיתרון - עבדנו קשה מאוד מאוד מאוד מאוד כדי לכתוב אותו ובכלל - לסיים את המשחק. וכל זאת - רק בשבילכם. אם לא תפרסמו את הפיתרון (או חלק ממנו):

טל פשצ'יק מכרמיאל כתב מכתב רב דפים ובין השאר תרם לנו מספר רעיונות לתיחמונים במשחקי תפקידים: דרקונים הם, כידוע, גזע קטלני למדי. למען הקלה על תהליך הלוחמה, אספתי מספר הצעות בקשר לטיפול בגזעי הדרקונים השונים.

דרקון לבן: אין פשוט מזה! אש! פשוט אש! דרקון לבן פשוט לא סובל כדורי אש, אבל קוסמים כן. כדור אש עושה נזק כפול ליצורי קור, אלא אם הדרקון זכה בגלגול ההצלה, שאז הוא סופג "רק" נזק רגיל. נסו גם להדוף אותו, לוחמים, בעזרת חיצים בוערים. אנשי דת יכולים לנצל את משך הקרב לריפויים ולחשי עמידות לקור. אם יש לכם גנב בקבוצה הוא יהווה נטל; שלחוהו לחפש בעת הקרב בין אוצרות הדרקון פריטים שיעזרו לכם. אם הגנב לא מצב פ"ז אחד, לא תשיגו כלום מהדרקון, חוץ מנקודות ניסיון.

דרקון אדום: שמעתי על אחד שנתקע אצל דרקון כזה (ב-WIZ 17). סטייק אמנם לא תוכלו לעשות, וגם לשכנע אותו שאתם מרים מדי יתפקשש לעיתים קרובות. על כן תוכלו לבצע קסם חמוד - "דלת המידות". זהו לחש מעוצמה רביעית. אם הלחש יצליח, תברחו. אם לא, לא תפורדו, כפי שהיה קורה לכם בלחש "טלפורטציה", מהעוצמה החמישית. אם אין ברשותכם לחש כזה, צרו יסודון קטן וקרחוני, והדרקון יחטוף ממנו נזק כפול שעה שאתם מתנדפים מהאיזור (הדרקון אמנם יכסה את היסודון המסכן, אבל לכם תהיה שהות מספקת לברוח - כפי שיתברר מתוך "השהים המומחה, עמ' 38, טבלה). אם אינכם בדרגה מספיקה ללחשים מעוצמה חמישית (או לפחות רביעית) אז באמת מגיע לשה"מ שלכם להימצא על מדף הפולצים של מורגן - הוא לא צריך להפגישכם עם דרקון אדום כשאתם לא

# ברשת חנויות

# BUG

## מבצעים

### משחקי פנטזיה חדשים!

במלכות הפיתוי 99 ש"ח

דברי ימי קירנדיה 99 ש"ח

חולית 99 ש"ח

המרגל 99 ש"ח

מעבורת החלל הסימולטור מבצע

### מחשבים IBM PS/1

**מחשבי צבע במחירי שחור לבן**

■ **AT 241 IBM PS/1**  
כולל: מסך צבעוני VGA, דיסק קשיח 1M, 40M, זיכרון, עכבר, מערכת הפעלה DOS, תיעוד עברי ותוכנות נוספות  
**מחיר - \$799.**

■ **IBM PRO דגם 25MHz 386SX, E81**  
כולל: מסך צבעוני VGA 14", דיסק קשיח 2M, 80M, זיכרון, עכבר, מערכת הפעלה DOS, תיעוד עברי ותוכנות נוספות  
**מחיר - \$1,320.**

**PACKARD BELL**

■ **25MHz 386SX, 2M זיכרון, דיסק קשיח 110M, מסך צבעוני SVGA, 2 כוננים, מערכת הפעלה DOS, WINDOWS 3.1**  
**מחיר \$1,517.**

■ **25MHz 486SX, 4M זיכרון, דיסק קשיח 110M, מסך צבעוני SVGA, 2 כוננים, מערכת הפעלה DOS, WINDOWS 3.1**  
**מחיר \$1,840.**

**מדפסות**

■ **PANASONIC-CITIZEN מדפסות במחירים מיוחדים.**  
לדוגמה: PANASONIC דגם 1180 הפופולארי  
**מחיר \$249.**

■ **CITIZEN דגם 9 SWIFT** כולל ערכת הדפסה בצבע  
**מחיר \$392.**

**משחקי מחשב**

■ **ארבעת המובחרים - ארבעה משחקים בארבעה מחירים:**  
אלוף החלל, כורוגל, POPULOUS, PIPE MANIA

**מחיר - 199 ש"ח כולל מע"מ**

■ בכל משחק מחשב של באג גיימס תמצא שובר הנחה בשווי של 5 ש"ח לקניית משחק מחשב נוסף.

רשת החנויות הגדולה בארץ לספרות, תוכנה, מחשבים ומולטימדיה ■ תל-אביב דיזינגוף סנטר שער 5 לססה 03-5288281 בני-ברק כנרת 03-5794711 רמת השרון סוקולוב 03-5490720 49  
נס-ציונה קנייתר, האיורוסים 08-405808 רחובות הרצל 175 פסג' תלמון 07-1432 נתניה קניון השרון קומה ב' 053-625826 כפר-סבא מרכז אחרוני וייצמן 052-911184  
■ המחירים אינם כוללים מע"מ ■ המבצעים בתוקף עד גמר המלאי

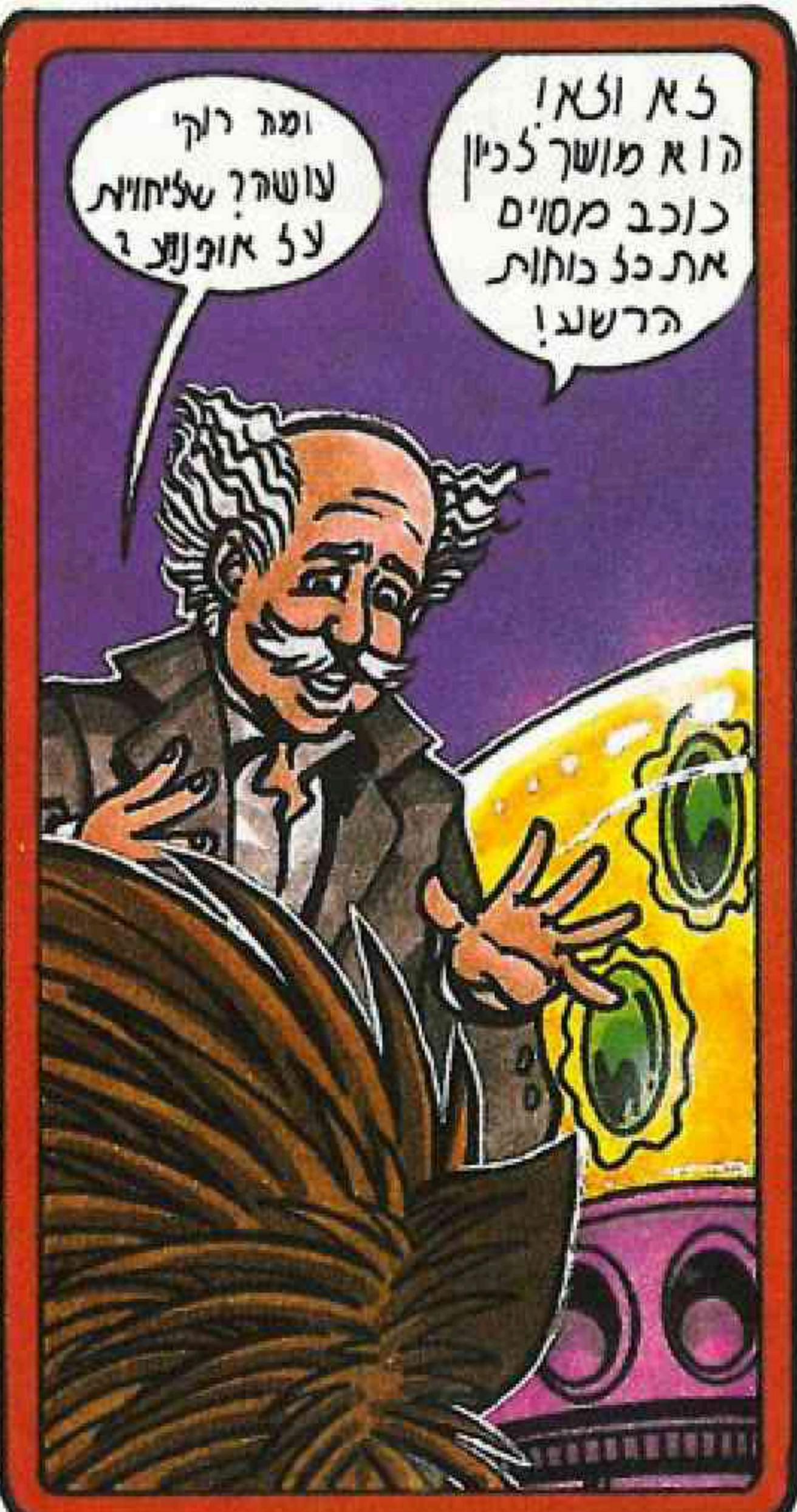




מה זה?  
מה ציית?

יצרתי דוחס  
תומר רטרו-  
אורביטלי!

אני חושב  
לקרוא לו  
רוקי בקיצור



זאת לא  
הוא מושך לכיוון  
כוכב מסוים  
את כל כוחות  
הרשע!

אבל  
לפני כן  
אצטרך



ונצל אותם  
בתוך אבני הירק  
שאתה רואה פה.

ברגע  
שאשמיד את  
אבני הירק, אמרת  
את הרשע מפני  
כוכב הלכת מוביל  
לעד!



מה זה?  
יש כאן  
קיפוד?

קיפודים הם  
אות למזל  
רע במובילוס!



האינך  
יודע?

מי אתה  
לכל הרוחות  
!?

סוניה  
הקיפוד

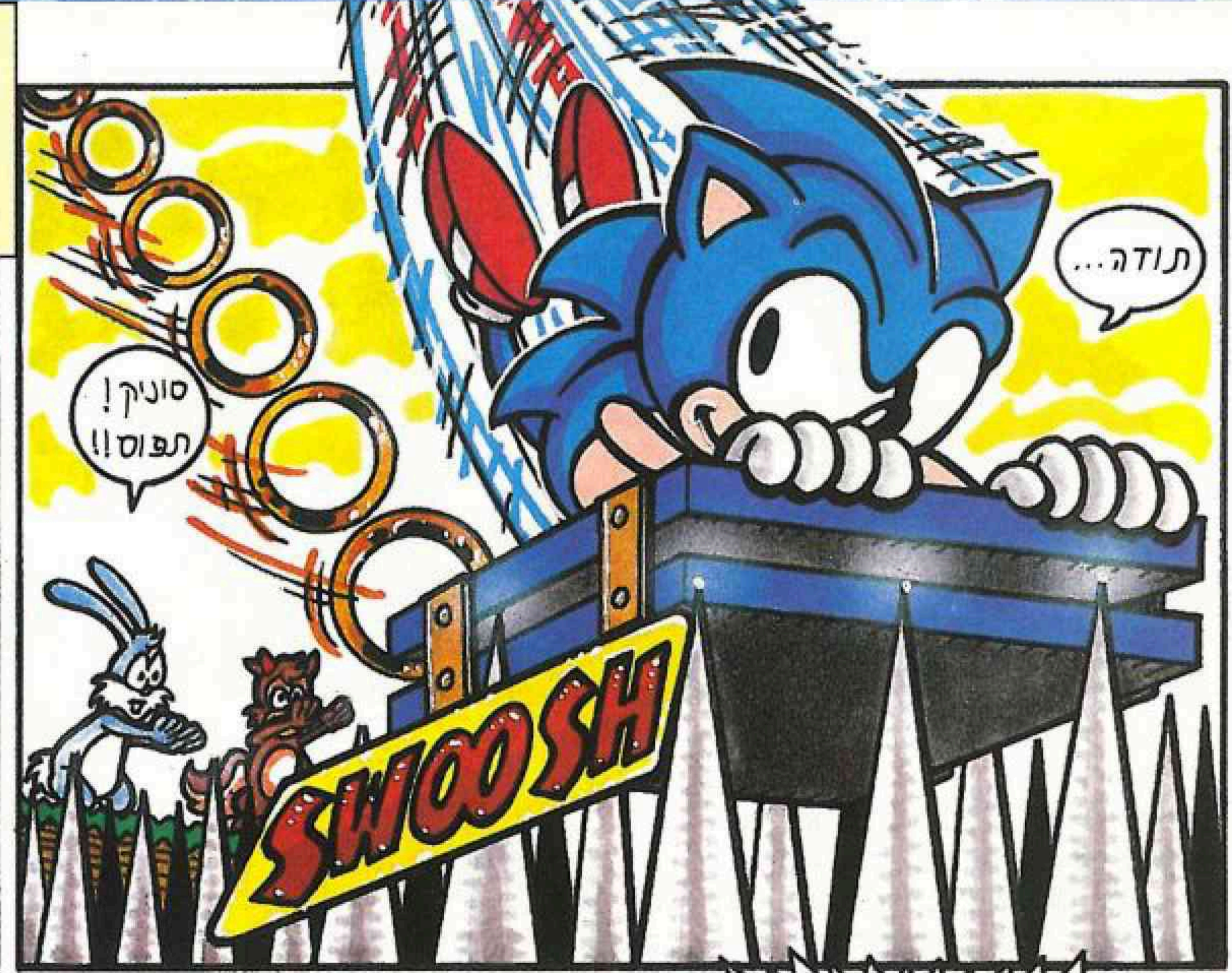
כל הזכויות לקומיקס זה שמורות לחברת באג מחשבים,  
נציגת סגה בישראל ולחברת סגה באמריקה בע"מ.

© 1991, 1992

סוניה  
הקיפוד  
באג המחשבים



OH  
NO!



תודה...

סוניה!  
תפוס!!



סוניה, אתה  
חייבים למצוא  
את דוקטור  
קיטבור!

כן!  
קיטבור ידע  
איך לספל  
ברובוטניק!

קיטבור  
הוא רובוטניק  
ולא אחר!



מה?  
!?!?

אני  
אסביר  
את העניין  
אז  
תלחצו!



הכל התחיל ביום שנכנסתי בטעות  
למעבדה של קיטבור...

אאוריקה!

עשתי  
זאת!!



## איך מפרסמים מודעה בלוח?

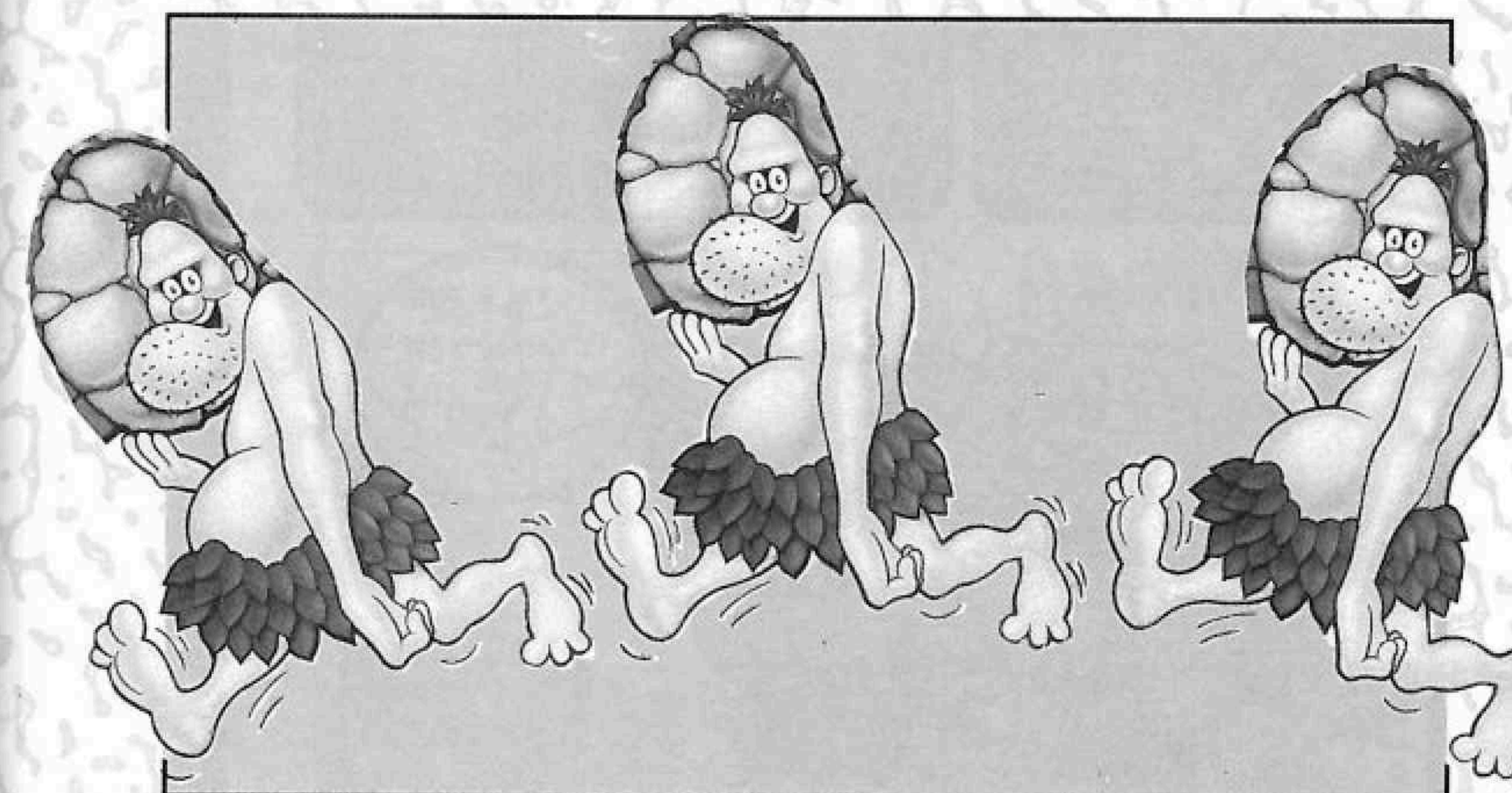
להזכירכם, WIZ-ים! לוח המודעות של WIZ עומד לרשותכם, ללא תשלום, עשרים וארבע שעות ביממה. כיצד תבטיחו שהמודעה שלכם תפורסם? כותבו מודעות על גלויות בלבד. שילחו את הגלויות ללוח WIZ, ת.ד. 1409, בני ברק. אל תשכחו להדביק בול!  
★ בדקו פעמיים: האם המודעה שלכם עוסקת בפיראטיות תוכנה? מודעות המציעות מכירת משחק שאינו "מקורי באריזה" לא יופיעו!  
★ רוצו לדוור! כל גלויה שתגיע עד האחד בחודש תפורסם בגיליון של החודש שלאחריו.  
★ תכתבו משהו מצחיק... משעמם להקליד לוח מודעות שלם (נסו פעם לעשות את זה). אנו מבטיחים להכניס ללוח את הבדיחות הטובות ביותר, עם שם הכותב. אולי אפילו נקצה פרסים לעניין.  
כתמיד, נשמח לשמוע מכם.

## ל מכירה

★ גיים בוי במצב מעולה + שני משחקים ב-400 ש"ח. אריק, 03-9301391.  
★ מעוניין למכור את המשחקים הבאים: FAERYTALE, FALCON 3.0, CASTLES. עמרי 03-997266.  
★ תואם IBM שני כוננים, מסך צבעוני, מקלדת מורחבת וגויסטיק. כמו כן ספרי כישוף 1-4. למעוניינים לפנות לארנון 052-951938.  
★ מעוניין למכור משחקי מחשב באריזה מקורית: WING COMMANDER II, OBITUS, STAR TREK נעים בין 100 ל-150 ש"ח. כמו-כן מעוניין למכור קלטות לגינטנדו

(ארופאי) + אקדח במצב טוב + 2 משחקים לאקדח במחיר מציאה של 100-70 לקלטת! תום 04-844831.  
★ מעוניין למכור משחקי גינטנדו: THE BATTLE OF OLIMPUS, STEELTH, אור 057-467099.  
★ מעוניין למכור גינטנדו + 6 משחקים ב-639 ש"ח. רועי 052-587260.  
★ למכירה SPACE QUEST IV מתאים לכוון 5.25" ולמסך VGA. טמיר 052-951198.  
★ מעוניין למכור מערכת סגה במצב מצוין + 3 משחקים מדליקים ב-400 ש"ח בלבד. יואל 03-9665015.  
★ למכירה אלוף החלל II באריזה מקורית, במחיר זול. חזי 07-848145.

★ מעוניין למכור גינטנדו + אקדח + משחקים ומתאם לקלטות מגסון. מתן 03-9640450.  
★ למכירה KING QUESTS חדש של SIERRA ו-HERO QUEST III. גיים בוי + משחק חדש ב-250 ש"ח. גל 052-951948.  
★ למכירה F19 ו-Photon (תוכנת ציור) לאמיגה כולל ג'ויסטיק. יוני 06-374761.  
★ מעוניין למכור מסך EGA ב-880 ש"ח. בן 06-337373.  
★ למכירה מחשב תואם יבמ + מסך CGA צבעוני + 2 כוננים + ג'ויסטיק. ניר 03-5400097.  
★ למכירה A590 לאמיגה המכיל



★ מעוניין למכור סגה MASTER SYSTEM 1 + גויסטיק + טרנספורמטור ב-300 ש"ח. עידו 03-6991293.  
★ למכירה מסך CGA צבעוני במחיר 325 ש"ח. ירון 04-331750.  
★ למכירה: מערכת סגה + ג'ויסטיקים + אקדח + משחק, ב-350 ש"ח. דני 03-5526290.  
★ מעוניין למכור את המשחק משימה נפטון. גיא 052-450225.  
★ למכירה מגסון במצב מעולה + 7 קלטות + סופר מריו ו-משחקים ל-PC. ערן 052-541720.  
★ מעוניין למכור תואם IBM AT286 + כרטיס ומסך EGA + כונן 5.25" + דיסק קשיח + יציאה למרפסת, מעבד מתמטי, עכבר, תוכנות וספרים. 1,500 ש"ח. גיא 057-553584.

★ RAM 2MB + 20MB במחיר 900 ש"ח. איתי 03-805851.  
★ מעוניינת למכור מחשב תואם יבמ XT + מסך CGA + מקלדת 86 מקשים. כמו-כן מעוניינת להחליף משחקים. שלי ממזן 03-5441904.  
★ למכירה גיים בוי במצב טוב מאוד + 3 קלטות (שליחות קטלנית 2, צבי הנינג'ה וכדורסל NBA). נבי 03-9300392.  
★ מעוניין למכור סגה באריזה + 8 משחקים + אקדח + 3 ג'ויסטיקים במחיר מפתיע. תומר 03-9363206.  
★ למכירה משחקים של SIERRA ועוד משחקים מקוריים, באריזות. רמי 03-313966.  
★ למכירה מכשיר סגה בן חודשיים. יגאל 03-6428617.  
★ למכירה מערכת סגה חדשה +

משחקים: ALEX THE KID ו-GHOSTS GHOULS 'N-350 ש"ח. אייל 057-950507.  
★ מעוניין להחליף את המשחק "וונדר בוי 1" של סגה ל"גל הפשע" למחשב. אסף אליאס 052-501787.  
★ למכירה מגסון במצב טוב + 2 ג'ויסטיקים + משחק ב-200 ש"ח. עומר ניר 03-9674696.  
★ למכירה סגה + אקדח + 8 משחקים ב-900 ש"ח ביניהם: מיקי מאוס, סוניק, מבוכים ודרקונים - ערכות למתחיל, למתקדם, למומחה, לאשף והרפתקאות שונות במחירי מציאה! אודי שמואלי, 03-395406.  
★ למכירה תואם XT, 640K זכרון, 2 כוננים, דיסק קשיח 20MG, מסך CGA. שמואל דביר, 03-319633 לא בשבת.  
★ למכירה מחשב H.D, 680K, XT, 20MB, שני כוננים - 5, מקלדת 101 מקשים + משחק באריזה + הוראות בעברית + ג'ויסטיק. במצב טוב! נדב וניסן כהן, 03-478075 בשעות אחה"צ והערב.  
★ למכירה המשחק ל-PC במנהרת הזמן (FUTURE WARS), באריזה מקורית. נא להתקשר לסל: 08-415187.  
★ למכירה כחדש GAME-BOY של גינטנדו בתוספת המשחקים: CASTLE VANIA II, TETRIS, MEGA MAN II ש"ח. נמרוד, 052-919274.  
★ למכירה AT 286 12/16MHz עם 1M זכרון. אסף מלר, 08-407008.  
★ למכירה משחקי המחשב הבאים (כולם מקוריים, באריזה, עם הוראות בעברית ואנגלית): בלב סין, F-15 II + III, איש הקרח, פגיון הדמים, לארי 5, אי הקופים 1+2 (הוראות באנגלית בלבד), כרטיס קול מתקדם MEDIA MUSIC. צבי יוסף, 04-924006.  
★ למכירה מכשיר חדש אשר הופך את מסך המחשב לטלוויזיה משוכללת + שלט. אמיר, 03-7525590.

## הצילו

★ עומר זקוק לעזרה במשחקים הבאים:  
1. אבלנים, איך עוברים את השלב עם הענק העצום? 2. איך עוברים את

המפלצת הצהובה ואת השלב השלישי עם החתולים. 04-926207.  
★ תקוע במשחק פנטזיה 3. כל הידוע למצוא את אבני הירח (Stone Moon), אנא התקשר לאשר 052-955945.  
★ אשמח מאוד אם תעזרו לי במשחק גובלינים 2, בשלב 11 עם השלד. ישי לוי, רח' פאדובה 4 ת"א, 03-6472147.  
★ דני מבקש עזרה במשחק Titus The Fox: מהו הקוד לשלב 9? כל מי שידוע בבקשה יתקשר 057-958913.  
★ "הצילו! נתקעתי במשחק Manic Mansion. מבקש קודים למשחק". ליאור 02-865916.  
★ דן בן-שושן זקוק לעזרה דחופה

חוליות וטנקים. הקבוצה תוקם באזור השרון לגילאי 12-17. רועי 052-901513.  
★ מעוניין לעזור במשחקים שונים. אדם 03-9234734.  
★ מעוניין להתכתב עם ילדים בני 10-14 שמשחקים ב-SUPER NINTENDO ומשחקי מחשב. צחי, חטיבת הראל 36 רעננה מחשב. 03-6472147.

## משחקי תפקידים

★ קבוצת D&D בקרית ביאליק, מחפשת שה"ם בעל נסיון קודם. יוחאי קובר, אפרים 60 ק.ביאליק, סלי 04-702025.



במשחק Bubble Bobble, שלב 052-904737 199.  
★ מבקש עזרה במשחק רוג'ר רביט, מסך 5. משה יששכרוף 02-763510.  
**מעוניינים**  
★ מעוניין להתכתב על כל אחד שחובב משחקי PC ומשחקי GAME BOY. עודד גבעוני, איזנברג 36/1 רחובות.  
★ מעוניין לעזור במשחקים הבאים: אי הקופים 1 ו-2, בארט נגד יצורי החלל 3. משה יששכרוף 02-763510.  
★ מעוניין להתכתב עם חובבי משחקים: סגה, IBM, וידאו, משחקי תפקידים WIZ. עידו המר, גרינברג 11 אזורי חן, ת"א 69379.  
★ מעוניין להקים קבוצה של קרב-טכ. ברשותי מערכת בסיסית + לוחמכים ומפרט טכני הכוללים רובוטים,

★ מעוניינים להקים קבוצת AD&D לגילאי 12-15. דרור 03-7525412 ונימרוד 03-7510855.  
★ מעוניין להקים קבוצת AD&D (רומח הדרקון) למתחילים באזור רמה"ש/הרצליה. כל המעוניין להתקשר לאיתי 03-5492125 או לרועי 03-5402401.  
★ מעוניין לקנות ספרי כישוף 1,2,3. אלדד וסרמן, סלי: 02-767121.  
★ קבוצה ותיקה שמתחילה מחדש מדרגה 1 מחפשת שחקנים נוספים בעלי כמה שיותר נסיון בגילאי 11-14 באזור ירושלים. אריאל, 02-617849, 02-723014.  
★ מועדון בכפר-סבא למשחקי RD&D, השני בגודלו בארץ, אשר לו כבר כ-100 דמויות, מעוניין לצרף דמויות נוספות. ניתן לפנות לסל מזן, הגר"א 11 כפר סבא, סלי: 052-959730.



# שחמט

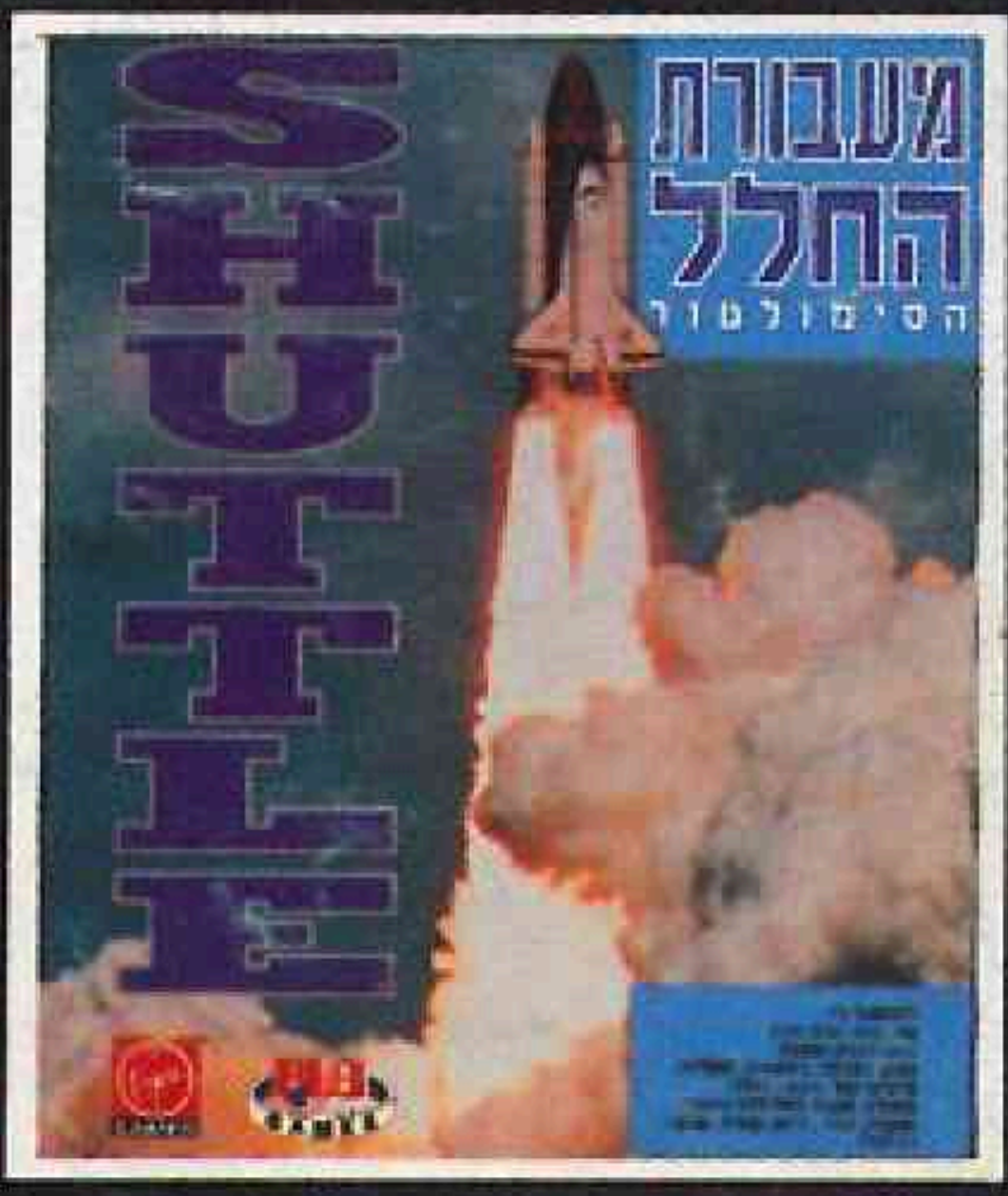
## מעבורת החלל

### הסימולטור

#### כל השאר הם משחקים לידו!

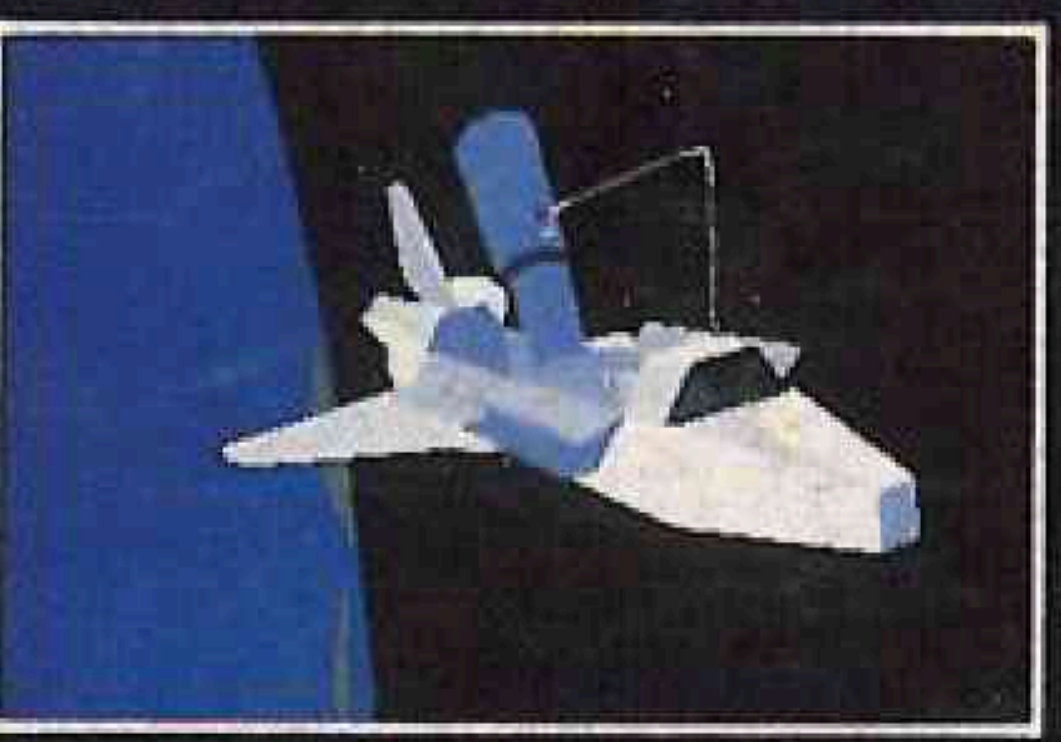
תמונתו של טיל הממריא לחלל מתוך תבצורה אדירה של אש ועשן, נחרתת בזכרוננו כחוויה מרשימה במיוחד. עתה תוכל גם אתה לשייט במהירות של 25,000 קמ"ש, בגובה 400 ק"מ מעל האטמוספירה, כשאתה יושב בתא של ספינת החלל המפורסמת בעולם - מעבורת החלל. במעבורת תוכל להמריא, רכוב על גבי רקטה אדירה, להציב את המעבורת בחלל, ולבצע משימות מורכבות הדורשות מיומנות, הבנה ויכולת טכנית ומוטורית מתקדמת. כל זאת כשאתה נדרש לבצע את כל תפקידיו של האסטרונאוט, בלי הנחות. הסימולטור - מעבורת החלל - מבוסס על המידע הרשמי והמלא כפי

עיתונות על-ידי מפתחי התוכנה וסופק על-ידי סוכנות החלל של ארה"ב, ברמת השחזור והפרוט שלו, יכול הסימולטור שבידך לספק אימון מתקדם לכל איש צוות במעבורת החלל. מעתה, גם אתה תוכל להפעילו בבייתך, על כל מחשב PC או תואמיו.



#### התוכנה כוללת:

- משימות מדעיות וטיסות אימונים רבות
- לוחות בקרה פעילים, תואמים למציאות
- עזרה מקוונת בכמה רמות, למתחילים ולמתקדמים
- מספר אחרי שיוור ונחיתה
- גרפיקת פוליגונים ואליפסות, לתצוגה דינמית מהירה
- הדגמה מרתקת של המשימות
- מוסיקה באיכות סטריאופונית
- מדריכי תפעול, אימון וניהול משימות
- פוסטר המציג את לוחות הבקרה במעבורת לאסטרונאוטים של מחר



להשיג בחנויות הצעצועים והמחשבים המובחרות.

שיחוק והפצה:  
באג גיימס  
טל - 03-5794711

